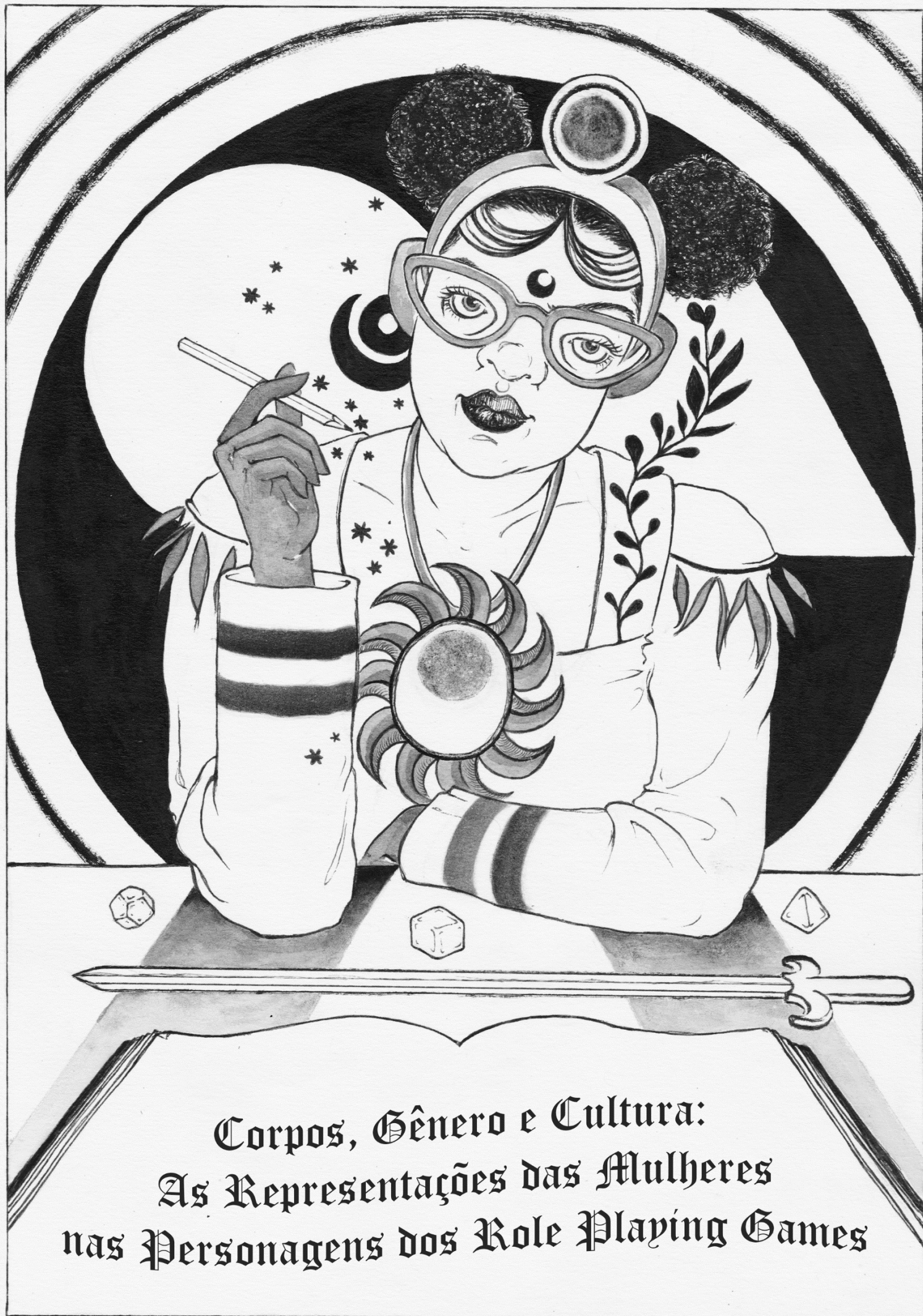




**Corpos, Gênero e Cultura:
As Representações das Mulheres
nas Personagens dos Role Playing Games**



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

CORPOS, GÊNERO E CULTURA: AS REPRESENTAÇÕES DAS MULHERES
NAS PERSONAGENS DOS ROLE PLAYING GAMES

Loyze Nayama Pereira Gomes

Orientadora: Profa. Dra. Ana Maria Veiga

Linha de Pesquisa: Ensino de História e Saberes Históricos

JOÃO PESSOA – PB

2020

**CORPOS, GÊNERO E CULTURA: AS REPRESENTAÇÕES DAS MULHERES
NAS PERSONAGENS DOS ROLE PLAYING GAMES**

Loyze Nayama Pereira Gomes

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História do Centro de Ciência Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, em cumprimento às exigências para obtenção do título de Mestre em História, Área de Concentração em Ensino de História e Saberes Históricos.

Orientadora: Profa. Dra. Ana Maria Veiga

Linha de Pesquisa: Ensino de História e Saberes Históricos

JOÃO PESSOA – PB

2020

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

G633c Gomes, Loyze Nayama Pereira.

Corpos, gênero e cultura: as representações das
mulheres nas personagens dos role playing games / Loyze
Nayama Pereira Gomes. - João Pessoa, 2020.
188f. : il.

Orientação: Ana Maria Veiga.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CAMPUS I.

1. Mulheres - Cultura. 2. Estudo de gênero - RPG. 3.
Role Playing Games. 4. Corpos - Mulheres. I. Veiga, Ana
Maria. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 396(043)

**CORPOS, GÊNERO E CULTURA: AS REPRESENTAÇÕES DAS MULHERES
NAS PERSONAGENS DOS ROLE PLAYING GAMES**

Loyze Nayama Pereira Gomes

Dissertação de Mestrado avaliada em ____/ ____/ ____ com conceito ____

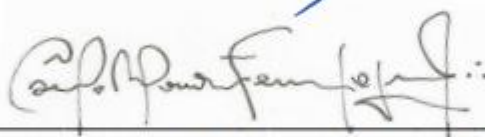
BANCA EXAMINADORA



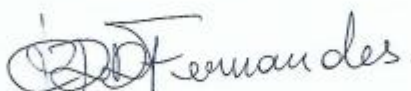
Orientadora: ANA MARIA VEIGA



Examinadora externa: ELISA MARIANA DE MEDEIROS NÓBREGA



Examinador externo: CARLOS ADRIANO FERREIRA DE LIMA



Examinadora interna: TELMA CRISTINA D. DIAS FERNANDES



Mestranda: LOYZE NAYAMA PEREIRA GOMES

A decorative border frames the page, featuring stylized leaves and stars. The border is composed of two main parts: a vertical strip on the left and a horizontal strip at the bottom. The vertical strip on the left has several leaves and stars. The horizontal strip at the bottom is more complex, with leaves and stars on the left, a central section with leaves and stars, and a section on the right with leaves and stars. The top of the page is framed by a jagged, geometric border. The text is centered in the lower half of the page.

*Dedico essa pesquisa a todas as mulheres
que lutam cotidianamente por uma
sociedade mais igualitária.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha amada mainha, por ser a fonte da minha força e inspiração. E por estar sempre presente, estimulando o meu crescimento pessoal e profissional.

Meu imenso obrigado à minha orientadora Dra. Ana Veiga, que é uma professora excepcional e incentiva a troca de conhecimento de maneira empática, o que é admirável. Sem a sua colaboração e auxílio teórico essa dissertação não seria possível.

Sou grata também às mulheres maravilhosas que formam a minha banca examinadora, Dra. Elisa Mariana e Dra. Telma Dias. Obrigada pelas valorosas contribuições.

Meu muito obrigado ao querido professor e sempre orientador Dr. Carlos Adriano pelos comentários e indicações de leituras. Como você disse no dia da minha qualificação: “Hoje foi mais uma etapa da vida acadêmica que trilhamos juntos”. E acredito que não será a última etapa.

Agradeço também ao meu companheiro de vida, Lucas Ribeiro, que contribuiu cotidianamente para o resultado final dessa pesquisa. Eu te amo.

Sou grata à querida designer Hêvilla Costa (@niamdra), uma artista brilhante que dedicou suas técnicas para a construção dessa dissertação. Sem o toque das tuas artes nessas páginas, a energia visual não seria tão cativante.

Em especial, agradeço às minhas amigas, amigos e amigas tão queridas, que escutam até mais do que queriam sobre o meu objeto de pesquisa. Inclusive, jogam Role Playing Game comigo e discutem cada detalhe dos livros, contribuindo efetivamente para o molde deste trabalho. Decidi não citar nomes para não cometer o erro de esquecer alguém. Amo vocês.

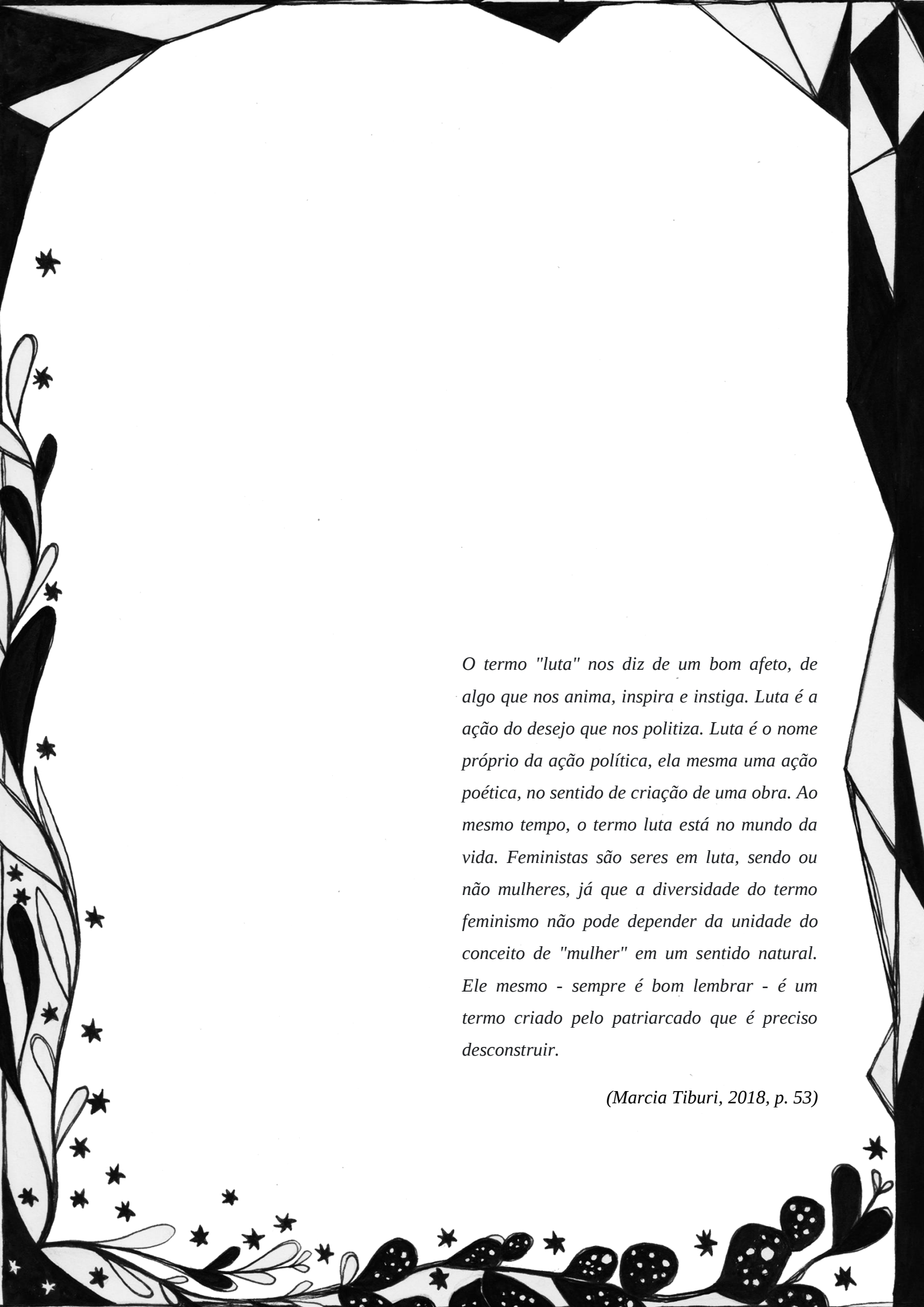
Sou grata ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal da Paraíba (PPGH-UFPB) composto por professores e professoras altamente qualificadas e acolhedoras. O mestrado não seria tão gratificante sem o apoio de vocês.

Por fim, agradeço a CAPES pelos 24 meses de financiamento da pesquisa. Espero que muitos pesquisadores e pesquisadoras também possam ser beneficiários, e ao mesmo

tempo ofereçam pesquisas científicas de qualidade, contribuindo assim com o desenvolvimento da educação brasileira.

Sou infinitamente grata a todas, todes e todos vocês.





O termo "luta" nos diz de um bom afeto, de algo que nos anima, inspira e instiga. Luta é a ação do desejo que nos politiza. Luta é o nome próprio da ação política, ela mesma uma ação poética, no sentido de criação de uma obra. Ao mesmo tempo, o termo luta está no mundo da vida. Feministas são seres em luta, sendo ou não mulheres, já que a diversidade do termo feminismo não pode depender da unidade do conceito de "mulher" em um sentido natural. Ele mesmo - sempre é bom lembrar - é um termo criado pelo patriarcado que é preciso desconstruir.

(Marcia Tiburi, 2018, p. 53)

RESUMO

A pesquisa exposta discute a dimensão de gênero na construção das narrativas de Role Playing Games (jogos de interpretação de personagens) no intuito de apresentar o universo da cultura pop que representa estereótipos de feminilidade e masculinidade no que correspondem ao imaginário cultural e às ilustrações que compõem os livros dos jogos entre 1994 e 2012. As imagens analisadas foram selecionadas a partir das principais revistas brasileiras de RPG, como a *Dragão Brasil* (1994) e a *Dragon Slayer* (2005). A tendência em ilustrar as mulheres de maneira estereotipada nos jogos circundam as tecnologias e vivências sócio-culturais que discriminam as mulheres e descaracterizam a luta feminista cotidiana contra as práticas de dominação patriarcal. Utilizando principalmente conceitos de Teresa de Lauretis (1994) e Donna Haraway (2009) para refletir sobre os feminismos e o binarismo sexual, além da representatividade das mulheres na cultura de jogos, fundamentada a partir das perspectivas de Meagan Marie (2019). A pesquisa tem sua metodologia baseada principalmente na análise das revistas, com a finalidade de observar essas problemáticas sexistas e direcionar significativamente o mercado a não reproduzir agressões misóginas que ainda circulam no universo dos jogos de papéis. Nenhuma linguagem é vazia de valor, e os Role Playing Games continuam sendo fundamentados em bases de narrativas patriarcais. Com base nos silenciamentos vividos pelas mulheres no contexto histórico do RPG, é possível observar nesta pesquisa que as linguagens são ideológicas, e o poder simbólico da imagem é um recurso pertinente na busca pela legitimação da diversidade que são os corpos das mulheres.

Palavras-chave: Role Playing Games, Mulheres, Gênero, Corpos, Cultura.

ABSTRACT

The exposed research discusses the gender dimension in the construction of the narratives of Role Playing Games (role-playing games) in order to present the universe of pop culture that represents stereotypes of femininity and masculinity in which they correspond to the cultural imaginary and the illustrations that compose the books of the games between 1994 and 2012. The images analyzed were selected from the main Brazilian RPG magazines, such as *Dragão Brasil* (1994) and *Dragon Slayer* (2005). The tendency to illustrate women stereotyped in games surrounds the technologies and socio-cultural experiences that discriminate against women and mischaracterize the daily feminist struggle against patriarchy domination practices. Mainly using the concepts of Teresa de Lauretis (1994) and Donna Haraway (2009) to reflect on feminisms and sexual binarism, in addition to the representativeness of women in the gaming culture based on the perspectives of Meagan Marie (2019). The research has its methodology based mainly on the analysis of the magazines, with the purpose of observing these sexist problems and significantly directing the market not to reproduce misogynistic aggressions that still circulate the universe of role games. No language is empty of value, and Role Playing Games continue to be based on patriarchal narrative bases. Based on the silences experienced by women in the historical context of RPG, it is possible to observe in this research that the languages are ideological, and the symbolic power of the image is a relevant resource in the search for the legitimation of the diversity that are the bodies of women.

Keywords: Role Playing Games, Women, Gender, Bodies, Culture.

LISTA DE ABREVIATURAS

3D&T:	Defensores de Tóquio Terceira Edição
AD&D:	Advanced Dungeons & Dragons
AD&T:	Advanced Defensores de Tóquio
BTRC:	Blacksburg Tactical Research Center
CAPES:	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CCBB:	Centro Cultural Banco do Brasil
D&D:	Dungeons & Dragons
D&T:	Defensores de Tóquio
EIRPG:	Encontro Internacional de RPG
GURPS:	Generic Universal Role Playing System
HOTD:	High School of the Dead
HQPB:	Quadrinhos e Cultura Pop na Paraíba
IGDA:	International Game Developers Association
LCL:	League of Legends Continental League
LOL:	League of Legends
MMAD:	Mulheres Machonas Armadas até os Dentes
MMORPG:	Massive Multiplayer Role Playing Game
OGL:	Open Game License
PPGH:	Programa de Pós - Graduação em História
PUC-RJ:	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
RPG:	Role Playing Game
SESC:	Serviço Social do Comércio
TSR:	Tactical Studio Rules
UFMG:	Universidade Federal de Minas Gerais
UFPB:	Universidade Federal da Paraíba
USP:	Universidade de São Paulo
USPCON:	Convenção de Role Playing Games

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: Texto de Érica Graciano publicado na revista Devir.	83
Imagem 2: Texto de Érica Graciano publicado na revista Devir.	85
Imagem 3: Revista Tormenta, nº 1, capa, 2000.	110
Imagem 4: Revista Tormenta, nº 13, capa, 2003.	112
Imagem 5: O trio Trevisan, Saladino e Cassaro em capa de Dragão Brasil.	114
Imagem 6: Niele de Tormenta.	121
Imagem 7: Niele de Tormenta	123
Imagem 8: Niele e Wynna, de Tormenta.	125
Imagem 9: Guerreira Elfa.	127
Imagem 10: Apresentação de Victory.	130
Imagem 11: Sexualização em Victory.	133
Imagem 12: Victory de costas.	135
Imagem 13: Shivara Sharpblade, de Tormenta.	137
Imagem 14: "DBride", Revista Dragon Slayer, nº 21, 2008, p. 60.	139
Imagem 15: Helena Dragonheart e o grifo celestial.	140
Imagem 16: Helena Dragonheart e o Desafio do paladino.	141
Imagem 17: Nanometal, em desenho assinado por Sunders.	143
Imagem 18: Lunar, em "Mega City".	144
Imagem 19: Introdução ao MMAD, 1994, p. 1.	147
Imagem 20: MMAD, 1994, p. 2.	148
Imagem 21: Monstros, 1ª edição, 1995, capa.	150
Imagem 22: Cammy, de Street Fighter.	151
Imagem 23: Nahga, de Slayers.	153
Imagem 24: Nahga e Lina Inverse, de Slayers.	154

Imagem 25: Lucy Heartfilia, de Fairy Tail.	156
Imagem 26: Rei Miyamoto, Saya Takagi e Saeko Busujima, de High School of the Dead.	158
Imagem 27: Rei Miyamoto e Komuro Takashi, de High School of the Dead.	160
Imagem 28: Saeko Busujima, de High School of the Dead.	161
Imagem 29: Guts e Caska, de Berserk.	163
Imagem 30: Caska, de Berserk.	165

SUMÁRIO

INICIANDO A SESSÃO: GÊNERO E CULTURA POP/GEEK/NERD	16
1 A CULTURA LÚDICA E AS REPRESENTAÇÕES DAS MULHERES	31
1.1 As mulheres no contexto histórico do Role Playing Game no Brasil	44
1.2 Tipologia dos Role Playing Games	51
1.3 Estrutura dos Role Playing Games	66
2 AS MULHERES E O UNIVERSO DA CULTURA DE JOGOS	71
2.1 Do <i>Girls Game Movement</i> ao futuro de representatividade	87
2.1.1 A mídia como aliada para uma mudança estrutural na cultura de jogos	92
3 AS REVISTAS DE ROLE PLAYING GAME E AS REPRESENTAÇÕES DAS MULHERES	102
3.1 Os Role Playing Games e a discussão de gênero	107
3.2 Personagens do universo Tormenta	120
3.3 Objetificação dos corpos das mulheres	138
4 ENCERRANDO A SESSÃO: OS EFEITOS FORA DO MUNDO NERD	168
5 REFERÊNCIAS	172
5.1 Referências Webgráficas	173
6 FONTES	177
6.1 Role Playing Games	177
6.2 Jogos Eletrônicos	178
6.3 Filmes	179
6.4 Revistas	179
ANEXOS	182

INICIANDO A SESSÃO: GÊNERO E CULTURA POP/GEEK/NERD

A crítica feminista é o que move esse estudo. E os espaços que estimo, em outras palavras: a pesquisa, a história e os jogos. A minha presença nessas superfícies se revelou desde que encontrei segurança em meu ativismo, pois a ação feminista é também vivência, inclusive de autocrítica. A “escrita de si” e do que está em volta é o que me aproxima do estudo. Do mesmo modo, a esperança em desmistificar as imagens, representações e os corpos das mulheres nesses espaços. Trata-se de uma afirmativa, uma prática política, com suas teorias, avanços e lutas. Manter-me em estado de aprendizagem e reflexão é uma maneira de aprender sobre os feminismos, e sustentar esse diálogo para a vida em sua completude.

Parto dos estudos sobre imagem e arte, que são parte da vastidão que é o campo da História. A cultura visual, segundo Paulo Knauss em “Aproximações disciplinares: história, arte e imagem”, é uma forma de observar a experiência das sociedades no tempo; em suas próprias palavras: “a sociedade influencia a experiência visual” (KNAUSS, 2008, p. 159). A história da imagem nesta perspectiva vai além da noção visual, constituindo uma historicidade própria, visto que as imagens são criadas em um tempo e para um tempo/espaço na dimensão social, sendo assim, uma construção cultural.

Não fica fora dessa discussão a construção de uma cultura histórica por meio dos jogos e das representações que eles produzem, que, quando naturalizadas, podem ser entendidas como “saberes históricos” por seu público consumidor. Assumo, neste trabalho, a tarefa de provocar a reflexão crítica com relação às produções imagéticas e de significados, levando, desta forma, a um olhar diferenciado e ao despertar de uma consciência histórica principalmente das mulheres que se interessam pelo tema dos jogos e do RPG.

O gênero também é uma construção cultural e dispõe de um sistema de representação, isto é, as imagens das mulheres pelas mídias apresentam discussões em variadas linguagens, como é o caso dos jogos, da literatura, e do cinema. A representatividade das mulheres nos jogos é a discussão principal da minha pesquisa, em específico a relação com os cenários de Role Playing Games (jogo de interpretação de personagens). A mulher, no singular, não representa o horizonte de mulheres que consomem mídias cotidianamente, ou seja, existe uma reprodução constante de padrões falocêntricos nas produções culturais, o que é esperado pela comunidade masculina e

heterossexual, principalmente nos jogos. Visto que, por muito tempo, os homens eram maioria no campo de desenvolvedores de games e jogadores. A maneira mais simples para compreender o cenário de jogos é começar pela ideia básica: os jogos ensinam sobre a cultura de quem os desenvolveu. Neste sentido, minha crítica está no fato de que a representação das mulheres precisa ser diversa, e não estereotipada para o destinado contentamento masculino. Assim, poderemos denominar no plural: as representações das mulheres.

Douglas Kellner (2001), em *A cultura da mídia – estudos culturais: entre o moderno e o pós-moderno*, observa que a cultura da imagem é repleta de significados, reverberando em suas produções culturais. A cultura da mídia desempenha papel significativo nessas construções, e os valores dominantes geralmente estão presentes nas mesmas. Como afirma Kellner, a mídia “exerce importantes efeitos socializantes e culturais por meio de seus modelos de papéis, sexo e por meio das várias ‘posições de sujeito’ que valorizam certas formas de comportamento” (2001, p. 307). Analisando essas questões, é pertinente afirmar que uma “identidade” para as mulheres geralmente é construída pelas representações de papéis sociais de gênero e na construção de imagens que falem sobre elas.

Neste sentido, os papéis de gênero impostos pela sociedade atuam diretamente na violência de gênero sofrida pelas mulheres no cenário de jogos, como também os próprios jogos influenciam na visão desses jovens jogadores sobre as mulheres e suas relações com elas. Assim, tal violência se retroalimenta, podendo extravasar as telas e atingir mulheres reais.

As mídias digitais são o principal foco das agressões na atualidade, mas a imagética dos Role Playing Games que ainda identificaremos nesta pesquisa, juntamente com a abordagem social, auxiliará na constatação da tendência em representar o corpo das mulheres em um padrão típico de jogos clássicos como o RPG. Desse modo, a minha pesquisa contribuirá para o entendimento do contexto histórico, e de como essas agressões são propagadas pela cultura. O trabalho de Daniela Menti e Denise Araújo intitulado “Violência de gênero contra mulheres no cenário de Esports” (2017) pontua sobre a questão:

A problemática que orienta este estudo é o fato de mulheres sofrerem sérias agressões como jogadoras online profissionais, ou não, simplesmente por serem mulheres e terem sua capacidade menosprezada pelo público masculino. Acredita-se que as prováveis hipóteses para essa violência sejam,

primeiramente, a manutenção/reiteração de papéis de gênero atribuídos pela sociedade, os quais afirmam que a mulher deve ser dócil, feminina e, de certa forma, submissa, enquanto cabe ao homem ser forte, viril e dotado de inteligência estratégica. A partir do momento em que o universo dos videogames, que se acreditava ser majoritariamente masculino, recebe talentos femininos, os quais desafiam os papéis de gênero, ocorrem agressões, relatadas ao longo deste estudo, caracterizando a violência de gênero, desferida unicamente por conta do gênero da vítima, no caso, o feminino (ARAÚJO, MENTI, 2017, p. 74).

A violência de gênero, seja física, verbal, ou psicológica, está correlacionada à manutenção da relação desigual entre mulheres e homens vigente nas sociedades patriarcais. Historicamente, o poder designado aos homens é o que mantém o sistema discriminatório contra as mulheres, e, no geral, estão ligados também à identidade racial, à sexualidade e à religião. Raewyn Connell em seu livro *Gênero em termos reais* (2016) disserta: “Compreendo o gênero primeiramente como uma estrutura, uma dimensão central de nossa vida social. O gênero pode, claro, ser definido de muitas formas: como um papel, uma identidade, uma formação discursiva, uma classificação dos corpos, e outras mais” (p. 16-17). Neste sentido, a violência e padronização de gênero não é ocorrência recente, mas sim uma conjuntura que vem se desenvolvendo há séculos, e em diversas culturas. Connell (2016) desenvolve conceitos que nos levam a novos espaços de gênero ainda pouco explorados, como a transexualidade (condição do indivíduo cuja identidade de gênero difere daquela designada no nascimento), além da visão otimista para uma grande mudança cultural.

Já ocorre uma grande mudança cultural em direção a uma consciência histórica de gênero, um reconhecimento de que costumes de gênero passaram a existir em momentos específicos e que sempre podem ser transformados por meio de ação social. O que se necessita agora é de um senso generalizado de agência entre homens, em entendimento de que essa transformação é algo de que eles podem fazer parte como proposição prática (CONNELL, 2016, p. 111).

Essa mudança estrutural da sociedade pode ser estendida também na cultura pop¹, e liderada pelas mulheres em diversas partes do mundo, que atuam principalmente através dos conceitos feministas. Os feminismos levam adiante uma luta política, ideológica, filosófica e social das mulheres na busca por direitos igualitários, empoderamento e

¹ O termo “pop” é bastante amplo, representa a cultura de consumo e produção de mercadorias. Essas categorias de consumo e mercado apresentam diversas nuances e vivências da cultura denominada “pop”. As mídias são os principais meios em que os produtos do universo pop se desenvolvem no conjunto de práticas da indústria cultural, que envolvem os jogos, os quadrinhos, o cinema, a televisão, entre outras. Pensar os territórios de informação é também atentar às formas criativas que circulam a cultura pop e sua estrutura. As experiências pessoais na relação com os produtos permite questionarmos e reestruturarmos a cultura pop que vem manifestando-se ao longo dos séculos XX e XXI.

libertação de normas patriarcais violentas. Heloísa Buarque de Hollanda (1994) organizou o livro *Tendências e Impasses: o feminismo como crítica da cultura*, obra na qual são discutidas diversas possibilidades do feminismo, na perspectiva das mulheres, suas tendências diversificadas, teorias e críticas feministas contemporâneas, assim Hollanda afirma:

Ainda que o feminismo como ideologia política possa ser identificado desde o século XIX, é nestas duas últimas décadas, exatamente num momento em que se fala, de forma categórica, sobre o “o fim da ideologia” e sobre a ineficácia dos discursos contestatórios, que o pensamento feminista surge como novidade no campo acadêmico e impõe-se como tendência teórica inovadora e de forte potencial crítico e político (HOLLANDA, 1994, p. 7).

No mesmo livro, no capítulo intitulado “Tecnologia do gênero” Teresa de Lauretis aborda o conceito de “sujeito feminino” que é uma crítica à concepção da representação limitante das mulheres como “mulher”, “feminina” e “mãe” que opera a ideologia tomada pela sociedade patriarcal, que define “lugares” para as mulheres. Um sistema de sexo-gênero, outro conceito utilizado por De Lauretis (1994) para explicar que “(...) gênero não é sexo, uma condição natural, e sim uma representação de cada indivíduo em termos de uma relação social preexistente ao próprio indivíduo” (p. 211). Em outras palavras, o sistema sexo-gênero está ligado aos fatores culturais, políticos, e econômicos das sociedades, existente a partir de representações sociais e tecnológicas, como: o cinema, a literatura, os jogos, e principalmente os discursos que são institucionalizados pelas práticas da vida cotidiana, o que De Lauretis chama de “cultura da mulher”.

É pertinente destacar também a visão da filósofa brasileira Djamila Ribeiro no livro *Lugar de fala: feminismos plurais* (2019) que traz uma perspectiva do feminismo negro, além das perspectivas de diversos outros feminismos, na afirmação de que precisamos considerar a ideia das “mulheres” sem o olhar ilusório de universalização, aspecto que marca as duas primeiras “ondas”² de feminismo nos séculos XIX e XX, lideradas por mulheres brancas em sua maioria, e com pautas que excluía a realidade negra e indígena, mas claro, de significativa importância também. Sobre esse ponto, Djamila Ribeiro afirma:

² Existem críticas à ideia de “ondas feministas” porque esse pensamento supõe que nada acontece entre uma onda e outra, que há uma estagnação. O que é um grande problema, pois as narrativas feministas acadêmicas só chegam depois às classes de mulheres menos favorecidas socialmente. Porém, as ondas também são movimento e não apenas estagnação. São polissêmicas, ou seja, existem inúmeras possibilidades entre uma onda e outra.

O problema seria quando as diferenças significam desigualdades. O não reconhecimento de que partimos de lugares diferentes, posto que experienciamos gênero de modo diferente, leva à legitimação de um discurso excludente, pois não visibiliza outras formas de ser mulher no mundo (RIBEIRO, 2019, p. 50-51).

Na contramão do universalismo, característico, respectivamente, da segunda e da primeira onda feminista, a terceira onda do feminismo que tem início na década de 1990, traz o conceito defendido por Djamila Ribeiro de “outras formas de ser mulher no mundo”, no que inclui uma discussão ampla sobre como se colocar no lugar da outra para tentar perceber suas necessidades, suas reivindicações e seus pontos de estratégia política.

A crítica à ideia de “ondas” é tratada por Clare Hemmings (2009) no artigo “Contando histórias feministas”, enfatizando as diferenças entre as teorias feministas contemporâneas, especificamente as narrativas dominantes, ou seja, de autoras já consolidadas na temática. As questões percorrem os movimentos nas décadas de 1970, 1980 e 1990, apontando as relações entre as três “ondas”, e como o passado é imaginado a partir da produção feminista acadêmica ocidental. Hemmings (2009) defende que a abordagem dominante simplifica a complexa história dos feminismos, visto que não representam todas as mulheres, e principalmente as de classes socialmente marginalizadas.

O que quero defender como alternativa feminista ao registro histórico é um processo de revalorização de traços marginalizados de figuras feministas já consideradas importantes (não marginais). Assim, espero que esse tipo de abordagem tenha dois resultados principais: primeiro, enfatizar o quanto limitado é nosso conhecimento dessas figuras e suas histórias e, segundo, sugerir um modo um tanto diferente de imaginar o passado feminista – uma série de contestações e relações, e não um processo linear de deslocamento (HEMMINGS, 2009, p. 236).

Desconstruindo os padrões de narrativas definidas, a proposta de Hemmings (2009) é de re-imaginar o legado histórico da teoria feminista, que seria também um realinhamento das principais teóricas e seus traços de feminismos. Contudo, o principal questionamento é o de como se mantêm essas narrativas dominantes dentro do contexto do feminismo.

Silvana Mariano em “O sujeito do feminismo e o pós-estruturalismo” (2005) elabora uma crítica ao pensamento feminista pós-estruturalista que problematiza a ideia do “sujeito universal” inclusa nesse pensamento binário, que não abrange a reconstrução das mulheres no feminismo. No que envolve teorias, metodologias, políticas e classes sociais. Segundo Mariano, “Essa crítica não desconstrói apenas o sujeito masculino, mas também

o sujeito ‘mulher’ e com ele o sujeito do feminismo. Nisso repousa boa parte da produção teórica feminista dos últimos anos.” (MARIANO, 2005, p. 489). Identificar aspectos semelhantes nas teorias, entre concordâncias e discordâncias é fundamental para o conhecimento, por esse motivo as alternativas teóricas não precisam ser respostas acabadas e estagnadas, como argumentam as autoras.

No artigo “Mulheres negras: moldando a teoria feminista”, bell hooks³ (2015) aborda a opressão machista e racista contra as mulheres negras nos Estados Unidos, e o lugar de privilégio das mulheres brancas em relação às negras, ressaltando que ambas sofrem, mas não há maneira de medir essa diferença de classe; o ponto em comum é que ambas são oprimidas pela classe patriarcal. bell hooks aponta que a teoria feminista branca tem pouco impacto para a realidade negra.

As mulheres brancas que dominam o discurso feminista – as quais, na maior parte, fazem e formulam a teoria feminista – têm pouca ou nenhuma compreensão da supremacia branca como estratégia, do impacto psicológico da classe, de sua condição política dentro de um Estado racista, sexista e capitalista (HOOKS, 2015, p. 196).

Neste sentido, não é só o gênero que determina a luta feminista, ou seja, “[...] o sexismo masculino negro prejudicou a luta para erradicar o racismo, assim como o racismo feminino branco prejudica a luta feminista” (HOOKS, 2015, p. 208). Na dimensão dos ideais igualitários de gênero e “raça”, a indústria cultural⁴ surge também com uma onda de resistência por parte do público masculino consumidor de jogos, músicas, e cinema que, não facilitando o aumento da participação feminina (e negra) nessas produções, deixam explícito sua insatisfação nas redes sociais. Mas, se as mulheres negras estão apartadas de nichos de produção, como os games e RPGs, o que está por trás das relações patriarcais na indústria cultural?

A cultura pop é definida pelas manifestações culturais e artísticas que atraem um número considerável de pessoas, isto é, a cultura pop existe com base na presença do “povo” e seus costumes, no que independe do lugar. Por exemplo, na década de 1980, a

³ bell hooks é o pseudônimo de Gloria Jean Watkins, mulher afro-americana, escritora, professora, artista e ativista social. Seu nome é escrito em letras minúsculas em minha pesquisa para representar a atitude política da autora, que se posiciona a favor do valor das palavras e não de nomes, títulos, fama, entre outras posições. Ou seja, a atitude tem foco em sua escrita e não na sua pessoa. As letras minúsculas sinalizam ainda a pouca visibilidade das mulheres negras como intelectuais e sujeitos de ação.

⁴ “Indústria cultural” é o termo que se refere à produção artística e cultural com base em métodos industriais capitalistas, ou seja, voltadas ao lucro. A indústria cultural tem uma forte aliada: as mídias. E apesar das críticas à indústria pela relação com a produção massificada, a alienação e o lucro, os produtos culturais também podem promover a democratização do acesso às artes e consequentemente motivar as produções artísticas de maneira positiva.

cantora norte-americana Madonna é transformada em ícone pop pela mídia. Considerada “rainha do pop”, conquistou o título pelo seu talento e o sucesso das suas músicas, entre diversas questões polêmicas que expressava em suas composições. Ser mulher e viver de arte já era motivo suficiente para pessoas de concepções conservadoras a criticarem. Douglas Kellner (2001) explica:

Nesta última década, Madonna Louise Ciccone tem exercido enorme influência na cultura pop, situada no olho de um furacão de controvérsias. É a mais vendida e mais discutida das cantoras populares, uma das estrelas mais proeminentes do videoclipe, aspirante a atriz de cinema e, acima de tudo, superstar pop. Para seus fãs, ela é um ícone máximo, imagem da moda e da identidade; produz legiões de imitadoras que copiam servilmente tudo o que ela dita em matéria de moda. Para seus detratores, ela é a última palavra em comercialismo grosseiro e manipulação da mídia, símbolo do consumismo banal que avassala essa cultura (KELLNER, 2001, p. 335).

Segundo Kellner, os produtos da indústria cultural, o cinema, a imprensa, a música, a televisão, entre outras formas de mídia, são modeladores da vida cotidiana, definem identidades, e os valores que permeiam a vida das pessoas. É o conjunto cultural das pessoas que definem suas personalidades. Ou seja, o ponto é que Madonna representava algo original, que abriu caminhos para diversas artistas mulheres e LGBTQI+⁵ se expressarem desde então. Diversas artistas contemporâneas afirmam a influência da cantora, em suas próprias carreiras, como também para a vida das pessoas que se sentem representadas nas músicas dela, e o que isso significa? Kellner (2001) explica:

Foi nesse período, na década de 1980, em que a identidade dos jovens estava sendo reformulada numa era conservadora, que Madonna apareceu. Seus primeiros vídeos e shows transgrediam as fronteiras do trajar tradicional, e ela se entregava a um comportamento sexual desinibido, subvertendo os limites do “apropriado” para a mulher. Assim, desde o começo, Madonna foi um dos ícones femininos mais escandalosos do repertório das imagens que circulavam com a sanção da indústria cultural (KELLNER, 2001, p. 339-340).

A música “Vogue”⁶ da Madonna é um exemplo. A cena dos bailes gays de 1990 utilizou a música para promover o estilo de dança que é caracterizada por posições e movimentos comuns para modelos e passarelas, visto que o momento encarregou a cultura de bailes nos EUA de ter mais visibilidade. Os bailes reuniam a comunidade de drag queens (profissionais que criam personagens, performances artísticas, roupas, entre

⁵ A sigla LGBTQI+ representa a comunidade de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transgêneros, Queers, Intersexuais e mais.

⁶ Vogue é uma palavra que significa “moda que prevalece”.

outras), neste contexto eram geralmente homens, mulheres, e transexuais com descendência negra e latina que estavam à frente dessa cultura. Ou seja, pessoas que vivem na margem da sociedade. Com a visibilidade dos bailes, pessoas brancas começaram a frequentar e atuar nos bailes, como também participar das casas⁷ que compõem os balls (bailes). Todas essas informações estão contidas no filme-documentário *Paris is burning* (1991), dirigido e escrito por Jennie Livingston e gravado em diferentes fases da década de 1980, que segue a comunidade na cidade de Nova Iorque – EUA.

Madonna incitava nesse período o que era considerado novo, ou seja, fugia do que estava ultrapassado. Kellner (2001) certifica essas questões a partir da aparência, moda e identidade da cantora: “Madonna toca nas cordas mais sensíveis de sexualidade, sexo, raça e classe, criando imagens e produtos desafiadores e provocadores ao mesmo tempo, que reforçam as convenções dominantes” (p. 336). A cultura dominante nesse caso é representada pela “branquitude” que Madonna privilegia como mulher branca, apropriando-se, por exemplo, da cultura negra para fins lucrativos. Assim argumenta bell hooks em *Black looks: race and representation*: “É exatamente isso que Madonna tenta fazer quando aprecia e mercantiliza aspectos da cultura negra”⁸(HOOKS, 1992, p. 157).

É pertinente destacar a crítica de bell hooks pela complexidade da questão racial na cultura pop, porém, o ícone que a cantora Madonna se tornou também viabilizou a partir da cultura pop (no qual tinha e ainda tem um alcance mundial) que pessoas marginalizadas pudessem ser representadas e ouvidas em uma sociedade racista, sexista e homofóbica como a que vivemos continuamente. Kellner (2001) afirma que Madonna é um desafio para os estudos culturais exatamente pela complexidade das suas produções, visto que: “Madonna pôs em evidência grupos e questões culturais antes marginalizadas e expressou com veemência os anseios das jovens por mais independência e poder” (p. 374).

Continuamos em posições marginalizadas na sociedade, pois a liberdade das mulheres é um direito a ser conquistado, assim como a visibilidade das pessoas negras. Ou seja, Madonna, em suas contradições, ainda assim possibilitou a subversão de visões retrógradadas para promover mudanças sociais em um dos aspectos mais importantes para a vida contemporânea: as mídias.

⁷ As casas são formadas pelas pessoas que frequentam e vivem dos bailes. Em 1980, a maioria das integrantes eram expulsas pelas suas “famílias de sangue” e encontravam refugio e liberdade nas famílias construídas a partir do balls.

⁸ “That's exactly what Madonna attempts to do when she appropriates and commodifies aspects of black culture”. Tradução livre.

A cultura pop é complexa, polissêmica e vem alcançando discussões importantes para sociedade desde o final do século XX, como afirma Steven Johnson (2012) no contexto de jogos em *Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes*.

Na maior parte das vezes, as críticas que levam a cultura pop a sério realizam algum tipo de análise simbólica, decodificando a obra para mostrar de que maneira ela representa algum outro aspecto da sociedade. É possível ver essa abordagem simbólica em programas acadêmicos de estudos culturais que analisam as maneiras como as formas pop expressam a luta de vários grupos marginalizados: gays e lésbicas, negros, mulheres, o Terceiro Mundo (JOHNSON, 2012, p. 11).

A música, os jogos, a literatura e a televisão como formas de arte e mídia estabelecem tendências, exploram símbolos, como argumenta Johnson, de modo que as mudanças e avanços tecnológicos proporcionam diversas possibilidades à comunidade. Esses meios integram uma mudança na economia a ponto de a indústria cultural começar a considerar o desejo comum entre a coletividade, porém, almejando o lucro. E como é possível observar essa questão? A partir da fala dessas pessoas. Vivemos em uma sociedade que a comunicação *online* oferece plataformas de discussões dos mais variados modelos de entretenimento. As mídias são um reflexo da sociedade. A cultura vem de tradições que muitas vezes podem ser violentas, uma vez que se baseiam em estereótipos para designar certos costumes, que nem sempre fazem sentido para uma comunidade inteira. A violência cultural opera no âmbito simbólico, de legitimações preconceituosas para oprimir quem é diferente, naturalizando injustiças, e culpando vítimas. Mudanças sociais neste sentido passam por um processo histórico lento, um exemplo básico e importante para essa pesquisa é a questão da violência de gênero e a cultura de jogos.

A cultura de jogos está imersa no universo nerd, geek, e pop. Embora na teoria essas significações sejam diferentes, na prática as concepções se conectam. Como afirma Patrícia Santos (2014) em seu trabalho *O nerd virou cool: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão*, as pessoas “nerds” na década de 1970 eram vistas como tolas, e as “geeks” como pouco abertas socialmente e amantes das tecnologias, ou seja, houve uma mudança significativa com relação aos conceitos a partir do mercado de consumo cultural do século XX. Com o avanço da tecnologia e a atração das pessoas pelas novidades gerando o consumo, as mídias estabelecem formas para

entender como o “nerd virou cool⁹” e a maneira como pop, geek e nerd se encontram em seus hobbies que envolvem tecnologias, cinema, jogos, computadores, entre outras coisas. Santos (2014) define:

A cultura nerd, como se configura nos dias de hoje, é construída com base na expertise tecnológica e no consumo midiático, fatores fundamentais da formação da identidade pessoal e cultural dos nerds. Computadores, smartphones e videogames dividem espaço com livros, filmes e séries de TV e são, hoje, artefatos comumente usados para definir a cultura nerd como tal. Contudo, o consumo nerd não se limita ao tipo de objeto consumido e sim a modos específicos de envolvimento com os mesmos, como veremos ao longo deste trabalho. Boa parte de nossas vidas é dedicada a atribuir valor simbólico a textos e objetos, mas esses jovens não só se dedicam a catalogar e a hierarquizar produtos da cultura da mídia como transformam essa em sua principal atividade como grupo (SANTOS, 2014, p. 14).

Pela relação com o lazer e o consumo, os jogos e outros produtos imersos na cultura pop, geek, e nerd estão sujeitos a uma não responsabilização pelos atos violentos, no que tudo é tido como “brincadeira”, geralmente as questões de caráter social e político quando obtêm nas produções, não envolvem tópicos de gênero.

Kellner (2001) exemplifica essa questão do consumo e crítica social com o filme *Pretty Woman* (1990), traduzido na versão brasileira como *Uma linda mulher*. No filme, a construção das protagonistas é moldada através da moda, dos produtos e da imagem, que são características da cultura contemporânea. A própria imagem é um produto. Vivian, a mulher interpretada pela atriz estadunidense Julia Roberts, era uma prostituta de classe operária que, ao conhecer um príncipe e também executivo, começa uma relação amorosa e deixa sua antiga profissão. A imagem é compreendida como identidade, é a cultura dominante que Kellner critica afirmando: “A mensagem do filme, portanto, é que quem quiser transformar-se em novo eu, transformar a própria identidade, ser bem sucedido, precisará dar atenção à imagem, à aparência, à moda” (KELLNER, 2001, p. 300).

No contexto da contemporaneidade, algumas mudanças estão sendo feitas exatamente pela participação das mulheres e LGBTQI+ nas produções, ou seja, de pessoas que geralmente não estão em posições ou narrativas dominantes. É evidente que o objetivo dessas mercadorias como filmes, jogos, quadrinhos, entre outros, é entreter, porém, tendo em vista os valores, a falta de representatividade que são perpetuados a partir dos instrumentos de diversão e a naturalização de preconceitos, essas questões precisam ser pensadas e revistas.

⁹ “Cool” em tradução livre do inglês para o português, nesse contexto, significa “legal”.

A cultura visual é também um estudo sobre a contemporaneidade, no que demonstra as vivências da diversidade no universo das imagens. Paulo Knauss (2008) afirma que “(...) a imagem é tratada a partir da interrogação sobre os seus significados que se afirmam socialmente e historicamente. A imagem não se caracteriza como dado, mas como construção” (KNAUSS, 2008, p. 165). Desse modo, as imagens podem revelar historicidades de diversos grupos sociais, como as imagens das revistas de Role Playing Games que são apresentadas no terceiro capítulo desse trabalho.

Nildo Viana (2013) em seu livro sobre o universo dos quadrinhos e a relação com a sociedade, intitulado *Quadrinhos e Crítica Social: o universo ficcional de Ferdinando* afirma que:

A produção dos quadrinhos é realizada por indivíduos concretos, seres sociais, e, por conseguinte, reproduz as relações sociais. Os indivíduos, para produzir uma obra fictícia, realizam um processo de criação imaginária que possui base na sociedade existente e, portanto, quer queira ou não, reconstitui ficticiamente a realidade social. Eles repassam para suas obras seus valores, concepções, sentimentos, inconsciente, etc., e por isso qualquer obra, por mais fantasiosa e aparentemente distante da realidade social que pareça, no fundo é manifestação de algo que é social (VIANA, 2013, p. 21).

Os jogos e os quadrinhos são igualmente produtos históricos e sociais, desenvolvidos pela indústria cultural e pelas suas criadoras e criadores. São complexos, pois apresentam as concepções das pessoas que criaram determinada narrativa, como também para garantir o sucesso nas vendas e lucros. Viana (2013) aponta:

Outra determinação é o público. O gosto do público é formado socialmente e o capital editorial influencia nesse processo, mas, ao mesmo tempo, busca se adequar ao seu mercado consumidor. A relação entre capital editorial e mercado consumidor (público) é, portanto, de influência recíproca (VIANA, 2013, p. 26).

No contexto das histórias em quadrinhos, Talita Sauer Medeiros em sua tese de doutoramento intitulada *Mulheres na produção de histórias em quadrinhos: Da invisibilidade à construção de espaços próprios* (2020) analisa a participação das mulheres nas produções de diversos quadrinhos, suas representações imagéticas no cenário, como também no consumo dessas mídias. As mulheres quadrinistas sofrem com os estereótipos que lhes são atribuídos e mesmo com as dificuldades, Medeiros (2020) afirma: “(...) o que ocorre na realidade é que há uma falta de espaço para as mulheres, uma série de dificuldades de inserção, mais ainda assim, elas estão lá!” (MEDEIROS, 2020, p.25). A questão é que a estrutura da indústria cultural tem base patriarcal, assim como no

mercado de Role Playing Games, que expressa à desigualdade da relação de poder existente entre homens e mulheres na realidade social.

Os corpos das mulheres, por exemplo, são tratados pelos homens habitualmente como ferramentas de mercado, que alienam. E a opressão de gênero no universo dos jogos é sustentada também pela cultura, ou seja, se recusar a mudar essa realidade é contribuir com a violência contra as mulheres. O universo dos jogos, o consumismo, e o machismo andam juntos.

O meu trabalho, quando discente da Especialização em Educação Étnico Racial na educação infantil pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), intitulado “O Role Playing Game como recurso didático para a educação étnico racial infantil” (2017), é um exemplo para a desconstrução desse padrão de RPGs, visto que explorei conceitos que envolvem as nossas raízes históricas em um contexto para o ensino infantil étnico-racial. O foco central do roteiro (aventura) foi desconstruir com as crianças os padrões de beleza das princesas e príncipes reproduzidos pelas mídias e por outros espaços e relações sociais. Geralmente brancas, loiras e de olhos azuis, em um reino de muitas riquezas, são elementos ou índices que permeiam o imaginário eurocêntrico bastante difundido em nossa cultura, inclusive na escolar. Tais valores estão presentes na nossa História (e na ficção): narrativa historiográfica em perspectivas eurocêtricas, filmes, literatura, jogos, entre outros.

O lugar social é algo que me atrevo a dizer que é indispensável para pensar o objeto de pesquisa, quando se convive e percebe as potencialidades do que se propõe a pesquisar, isso torna-se primordial para seu desenvolvimento. No meu caso, por eu ser mulher e habitar um “não lugar”, quando a sociedade me denomina “parda” em vez de “negra”, e também por ser sertaneja (especificamente do interior da Paraíba), quando começo a ocupar espaços acadêmicos ou até mesmo lugares como o de jogadora e mestra¹⁰ de RPG, sinto as diferenças e dificuldades que foram destinadas ao meu lugar social em termos de oportunidades e representatividade. A minha trajetória não é diferente da de muitas mulheres que decidem deixar o interior para estudar e se apoderar de superfícies que por muito tempo nos foram negadas.

¹⁰ Mestra ou mestre, é quem narra o jogo, sendo a pessoa que construirá as narrativas juntamente com as personagens que formam a mesa de RPG. Também é uma luta política das mulheres gamers usar esse termo, porque o usual é “mestre” seguindo uma lógica da tradicional forma de escrita que é excludente. Porém, um dos objetivos deste trabalho é questionar e romper com algumas regras que excluem o feminino.

É neste sentido, que justifico os motivos pelos quais escolhi o Role Playing Game para ser minha temática de investigação: enquanto historiadora e gamer¹¹, afirmo também meu espaço enquanto pesquisadora quando percebo as potencialidades desse jogo coletivo para o conhecimento da História. Vinculada à questão de apresentar uma possibilidade de análise das narrativas midiáticas a partir do RPG, que contribuiria com a formação de pessoas críticas, que possam interpretar os temas transmitidos através das aventuras¹².

Esta dissertação está dividida em três capítulos. No primeiro, intitulado “A cultura lúdica e as representações das mulheres” explano sobre as práticas lúdicas na dimensão de gênero, o contexto histórico do RPG e a própria comunidade rpgista a partir dos principais eventos de RPG no Brasil. A tipologia e a estrutura dos Role Playing Games, as questões de gênero e a expressão nos jogos e brincadeiras serão as principais questões exploradas neste ponto da pesquisa.

No segundo capítulo, intitulado “As mulheres e o universo da cultura de jogos” abordo a situação das mulheres no cenário de jogos digitais, e de Role Playing Games. Discuto também os movimentos de mulheres nos jogos e o futuro de representatividade, além de como essas formas midiáticas podem ser estruturadas sem sexismo desde as características em que são construídas as narrativas e as personagens.

No terceiro capítulo, intitulado “As revistas de Role Playing Games e as representações das mulheres” abordo a prática sexista dos Role Playing Games no universo do jogo e em específico nas revistas *Dragão Brasil* (1994) e *Dragon Slayer* (2005). A prioridade do capítulo é discutir as relações de gênero nos Role Playing Games, analisando como são construídos os corpos das mulheres nos jogos de RPG, em geral estereotipados e objetificados. As narrativas dos Role Playing Games podem ser construídas em determinados padrões sociais, que chamamos de cenários, e que no estudo da História se relaciona também ao termo “temporalidades”, nos revelando a capacidade do RPG em contribuir para construção do conhecimento histórico e de gênero.

É importante ressaltar que para o desenvolvimento desta pesquisa precisamos conhecer o Role Playing Game, e as pessoas que atuam através dele, por esse motivo é realizado o estudo do mercado e das revistas de RPG. É representativo o potencial do

¹¹ O termo "gamer" ou "gameplayer", geralmente, se refere a alguém que joga RPG ou às jogadoras e jogadores de vídeo game em sua variedade de modos e abordagens.

¹² Assim chamamos uma mesa de RPG (pela tradição em se jogar em volta de uma mesa, onde são rolados dados) quando está em desenvolvimento, a “aventura” reafirma que as personagens entrarão em ação diante das situações, cenários e conflitos propostos pela mestra.

jogo, as novas possibilidades e as práticas de entretenimento. É nesse sentido, de contribuir para novas perspectivas, que desenvolvo meu estudo e apresento-lhes as formas lúdicas, a comunidade e contexto do jogo de papéis no Brasil.

A Cultura Lúdica e as Representações das Mulheres



1 A CULTURA LÚDICA E AS REPRESENTAÇÕES DAS MULHERES

O elemento lúdico original, que seria o prazer do divertimento, está presente em nosso cotidiano diluído em atividades consideradas no geral como apreciativas. Quem não gosta de ouvir música? Ir ao cinema? Ou participar de qualquer atividade descontraída? Até mesmo ao compartilhar uma mesa de Role Playing Game, por exemplo. Havendo competição ou não, o divertimento está integrado na prática a partir do que conhecemos por jogos e práticas lúdicas nas formas em que tais se manifestam, definem, e fazem parte da nossa cultura. É o que Johan Huizinga em *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (2001) chama de “natureza do jogo”.

Atividades lúdicas exercem uma função importante para a história humana, e na maioria das sociedades de que temos conhecimento, esses movimentos são chaves para o desenvolvimento das pessoas (no intelectual, social e cultural), pois ampliam os conhecimentos em diversas formas. Para exemplificar, o livro organizado por Tiago Costa e Silva e Alípio Pines Júnior, *Jogos e Brincadeiras: ações lúdicas nas escolas, ruas, hotéis, festas, parques e em família* (2017), que no esforço de demonstrar e legitimar como as brincadeiras e os jogos são importantes na vida das pessoas, o que seria a vida em imaginação, nas quais estimulam as múltiplas linguagens, as noções de regras, papéis sociais, entre diversas outras questões. A obra traz uma leitura de diversas modalidades de jogos e brincadeiras: jogos de salão, jogos de perseguição, teatrais e de improviso, cooperativos, folclóricos, geralmente utilizados na educação infantil, e assim por diante. Sobre o ato de brincar na infância, Costa e Silva e Pines Júnior dissertam: “O brincar é caracterizado como um ato de diversão, apresentando enorme dimensão simbólica e a existência de regras simples, sendo fundamental, em potencial, para o desenvolvimento integral das crianças a partir do seu nascimento” (COSTA E SILVA; PINES JÚNIOR, 2017, p. 14).

A princípio, este estudo está fundamentado também no exercício de refletir sobre o quanto as brincadeiras, os brinquedos, os jogos, como por exemplo, o Role Playing Game, podem revelar sobre a cultura. E antes de tudo, sobre como as pessoas se relacionam com os objetos e com as narrativas que traçam os elementos culturais de determinados lugares onde são encontrados. As representações das mulheres são produzidas e nos reportam à

dimensão das funções sociais que as formas lúdicas assumem em nossas vidas desde a infância.

Graciela Natansohn (2013), em *Internet em código feminino: teorias e práticas*, afirma:

Desde a infância, os meninos são elogiados quando desmontam os seus jogos, bonecos e robôs. “Será engenheiro”, profetizam os pais (e as mães), orgulhosos. Entretanto, quando nós meninas desmontávamos nossas bonecas, éramos repreendidas por falta de cuidado. A relação entre o super herói de plástico desmontado e uma boneca sem cabeça nem braços é a equivalente a do correto e o incorreto, o normal e o patológico. Assim fomos crescendo, nessa espécie de hábitos tecnológico binário, hierárquico e altamente desfavorável às meninas (NATANSOHN, 2013, p. 17).

São percepções como estas que nos fazem refletir sobre a infância em uma estreita relação entre tecnologia e a noção de masculino. As mulheres são excluídas de diversas brincadeiras e brinquedos considerados “de menino”, geralmente relacionadas a bases tecnológicas e de espírito aventureiro. Enquanto as mulheres são reservadas a brincadeiras e brinquedos de bases domiciliares, maternas, de tendências de moda, entre outros estereótipos próprios da nossa cultura, que carregam amplas consequências para a vida social das mulheres que não querem, por exemplo, serem mães, “donas de casa”, e afins.

Contudo, existem certas diferenças nas ações lúdicas, como também semelhanças, por exemplo: uma brincadeira nem sempre precisa de um brinquedo para que funcione, muitas vezes são pautadas em movimentos, narrativas, lógicas. Já o brinquedo é um objeto em que se aguça a imaginação da criança, em seu ato de brincar, no qual, a partir da existência desse utensílio, podem construir narrativas, ações, entre outras práticas. Enquanto o jogo em si pode (ou não) compor os elementos de ambos (brincadeira e brinquedo), tanto para crianças quanto para adultos. Para mim, os jogos são ambientes e práticas de conhecimento também. De mim mesma e das pessoas que estão em volta. Os estímulos mentais e físicos que se manifestam através jogos são processos de racionalidade e criatividade que, agrupadas, podem expressar elementos da cultura.

Nessa perspectiva está o valor cultural que essas práticas conferem aos objetos, ações e narrativas, em suas significações. Assim defende o filósofo Gilles Brougère (1995) em seu livro *Brinquedo e Cultura*, que compreende o significado dos brinquedos na relação com a cultura, exemplificando por meio de diferentes visões e suportes. Considerando, assim, as formas de representações e interpretações possíveis a partir dos brinquedos, e as implicações que esses suportes podem transmitir na socialização que

comportam um amplo acervo de noções, ou seja, o movimento social e simbólico dos brinquedos, brincadeiras e jogos. Brougère (1995) reflete também sobre o conceito de representação, que é central para minha pesquisa com o Role Playing Game:

O brinquedo é, assim, um fornecedor de representações manipuláveis, de imagens com volume: está aí, sem dúvida, a grande originalidade e especificidade do brinquedo que é trazer a terceira dimensão para o mundo da representação (BROUGÈRE, 1995, p. 14).

As representações populares do “feminino” e do “masculino” nos brinquedos, brincadeiras e jogos são frutos de vivências sociais que discriminam e violentam as mulheres de diversas formas. É por motivos como esse que os movimentos feministas visam desconstruir estereótipos de gênero desde a infância. Os ciberfeminismos, por exemplo, nasceram da intenção de “[...] desconstrução de arquétipos através do uso subversivo de dispositivos digitais, protocolos, linguagens de hipertexto, códigos, assinaturas potencialmente variáveis via correio eletrônico”, como afirmam Ana de Miguel e Montserrat Boix no livro *Internet em código feminino: teorias e práticas* (MIGUEL; BOIX, 2013, p. 55). Ou seja, os ciberfeminismos caracterizam a luta de diversas intelectuais na busca pela igualdade de gênero nas redes em geral. O termo começou a se popularizar na década de 1990, apresentando trabalhos de teorização, crítica feminista, domínio da internet, do ciberespaço e das tecnologias de mídias.

Donna Haraway (2009), bióloga, filósofa e escritora com destaque no campo de estudos sobre ciência e tecnologia, não utiliza o termo “ciberfeminismo”, porém, as ideias da autora cobrem esse conceito em suas práticas e na denominação das criaturas ciborgues. Hari Kunzru (2009), no livro *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*, afirma: “Talvez tivesse sido inevitável que Haraway acabasse misturando ciência e política, rompendo, assim, um dos grandes tabus de nosso tempo” (KUNZRU, 2009, p. 39). Neste sentido, o conceito de ciborgue de Haraway é político, pois aponta as realidades sociais da vida moderna, no que envolvem a ciência, a biologia, a tecnologia, o socialismo e o feminismo. Essas questões determinam uma relação íntima entre as pessoas e a tecnologia que é realmente difícil prever onde acabam as pessoas e onde começam as máquinas. Haraway disserta: “A tecnologia não é neutra. Estamos dentro daquilo que fazemos e aquilo que fazemos está dentro de nós. Vivemos em um mundo de conexões – e é importante saber quem é que é feito e desfeito” (HARAWAY, 2009, p. 32).

A teoria da História e o método do Role Playing Game (na forma em que as narrativas construídas no jogo), nesta dissertação, se concentram e se desenvolvem a partir dos conceitos de representação e interpretação, que são motivadores para minha argumentação, que envolve ainda as conexões de gênero.

Ainda em Brougère (1995), com relação aos brinquedos, tanto os ditos “masculinos ou femininos” são instituidores da realidade social, contendo uma modificação quando entra na produção do universo imaginário da criança; o imaginário também é construído pelas nossas práticas cotidianas em sociedade, pela nossa história, o que o autor determina de “meio ambiente da representação”, e essa esfera social pode ser influenciada por diversas instâncias, como os meios de comunicação, socialização, e ideologias fundantes, o que segundo Brougère (1995) é geracional.

Tal cultura lúdica não é só composta de estruturas de brincadeiras, de manipulações em potencial que podem ser atualizadas. Ela é também simbólica, suporte de representações. A brincadeira é, igualmente, imaginação, relatos, histórias. O próprio brinquedo serve de suporte para representações, para as histórias, sejam elas específicas ou retiradas de outros suportes (livros, filmes, desenhos animados) (BROUGÈRE, 1995, p. 51-52).

O contexto é essencial, porque explica em que meio o jogo se difundiu, e os caminhos que já tomou em relação com a tecnologia e assim os jogos digitais, e online, que se encontram ligados aos jogos clássicos (de mesa) como o RPG. Do mesmo modo, o interesse que as (os) jovens demonstram depois de terem o primeiro contato com o jogo, já que essas produções fazem parte do meio midiático em que vivem na contemporaneidade, além das noções que envolvem a metodologia do jogo como as formas de ludicidades, representações e interpretações. Essa ideia é tratada por Huizinga (2001) na defesa que o jogo é uma atividade espontânea, dessa maneira, o interesse se manifesta pela não obrigatoriedade das ações que compreende a rotina da vida, ou seja, a prioridade é o divertimento momentâneo.

O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É "jogado até o fim" dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. O jogo inicia-se e, em determinado momento, "acabou". Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural (HUIZINGA, 2001, p.12).

A ação lúdica é cultural e uma forma de expressão dos jogos, é importante esse conhecimento para entender porque o Role Playing Game, ou os jogos em geral permitem a produção de fantasias, imagens, sons, o divertimento que difere da vida cotidiana e produz entretenimento. Grigorowitschs (2011) disserta sobre a possibilidade que o jogo estabelece com um “segundo mundo” evidente para o jogar infantil: “Desse modo, a mimese deve ser compreendida como um conceito ambivalente que ao mesmo tempo aproxima (pois é elo) e distancia (pois permite a existência desse mundo próprio)” (p.110). Ou seja, a autora analisa jogos comuns no ambiente escolar como o “pega-pega”, o “esconde-esconde”, o “escorrega”, as “bolinhas de gude”, as “lulinhas”, as “bonecas” entre outras brincadeiras, na dinâmica dessas atividades apresenta-se a capacidade de interação social, em seu interior permite uma ação coletiva proporcionando às crianças desenvolverem e reproduzirem aspectos da sociedade, inclusive os estereótipos de gênero.

A influência que o binarismo sexual exerce em nossas vidas é uma evidência da desigualdade dominante de gênero. A atribuição de papéis sociais se encontra estabelecida em categorias que incorporam cada aspecto da vida cotidiana, ou seja, também estão presentes nos jogos, brincadeiras e brinquedos. À vista disso está a importância de Donna Haraway quando afirma que não devemos acreditar na suposta neutralidade das tecnologias e dos ideais que mediam nossa relação com o mundo.

Por que me prendi a explicar sobre brinquedos, brincadeiras, e jogos no geral? Para começar a dissertar sobre o Role Playing Game é preciso entender que o contexto histórico do jogo é moldado por características culturais, que também permeiam os brinquedos e as brincadeiras, ou seja, como o RPG e a ficção/veracidade que o envolve são produzidas através do mercado de consumo no século XX. É, nesse sentido, importante pensar o jogo como invenção da indústria cultural, atingindo principalmente a classe média e jovem e particularmente masculina (perceberemos esse ponto na análise da comunidade).

Essas noções podem envolver o poder de manipulação a que as criações da indústria cultural estão propensas, e tentam homogeneizar as formas de vida e a visão de mundo das pessoas. Pensando nesta perspectiva, o antropólogo José Luiz dos Santos (2006) no livro *O que é cultura?* ressalta que: “Não há dúvida de que a indústria da cultura centrada nos meios de comunicação de massa, é um elemento muito importante das sociedades modernas” (p. 68), é uma forte característica da nossa paisagem social, nitidamente capitalista. Na minha concepção, é interessante para o ensino de História, e

entre outras áreas, conseguir transformar certas mensagens que a indústria cultural pode (e faz) com propósitos que muitas vezes controlam as pessoas, com ideologias que geralmente passam a ser um projeto de interesses por uma classe dominante.

Quem cria ou desenvolve a tecnologia é também quem majoritariamente representa a si e seus ideais nas obras produzidas. Um dos infinitos problemas do patriarcado é a imposição dos seus pontos de vista, e o seu caráter de modo dominante e hegemônico. Brancos, ricos, e homens.

Teresa de Lauretis (1994) afirma que a tecnologia representa também o funcionamento da ideologia de gênero: “É exatamente nessa mudança que a relação de gênero e ideologia pode ser vista, e vista como um efeito da ideologia de gênero” (p. 213). A realidade de denúncias e situações que acontecem diariamente na atualidade tecnológica e que envolvem milhares de mulheres em todo o mundo é incalculável. Em função disso, é importante reconhecermos que as redes feministas podem transformar o mundo para as mulheres.

Em *Cultura da Convergência* (2009), de Henry Jenkins, é abordada a discussão sobre as transformações nas mídias, e como podem influenciar nos comportamentos cotidianos das pessoas. No tocante ao modo de constatar a produção de conteúdo, pois o consumo de mídias vem se transformando em um processo coletivo e o mercado precisa também fazer sentido para nós enquanto sociedade. No livro Jenkins (2009) afirma que explora as mídias em um direcionamento de significados para coletividade e nesse sentido encontra mudanças no funcionamento da educação, da política, da publicidade, dos padrões de gênero, entre outros: “Corporações – e mesmo indivíduos dentro das corporações da mídia – ainda exercem maior poder do que qualquer consumidor individual, ou mesmo um conjunto de consumidores...” (p.30). É a chamada “cultura participativa” segundo Jenkins (2009): seria o que podemos construir a partir dos fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos para nosso cotidiano.

O sentido da convergência de mídias proposto por Jenkins (2009) é atual, por isso o livro é trabalhado em diversas perspectivas, do próprio celular até os programas de TV, ou seja, as narrativas “transmídias” que o autor defende é uma compreensão que a convergência de mídias, tanto as novas quanto as mais antigas estão em colisão. Assim, a contemporaneidade tem esse aspecto interativo com o ambiente de mídia, o que não se pode afirmar de outros momentos na história da comunicação, quando os meios de mídia

eram limitados ao entretenimento e deixavam de fazer parte também de projetos políticos e econômicos como podemos notar mais do que nunca na atualidade.

A relação das mulheres com os meios tecnológicos, por exemplo, ainda é insuficiente para obtermos um impacto relevante na luta coletiva por direitos básicos, como o direito a liberdade e a segurança na “vida real” e digital. Mesmo com os avanços da tecnologia da informação, tem sido difícil atravessar as formas de dominação e engajarmos mais mulheres no cenário de trabalho. São novos cenários, mas velhas práticas de dominação, como argumenta Dafne Sabanes Plou, citada no livro *Internet em código feminino: teorias e práticas*, de Graciela Natansohn (2013):

As relações desiguais não deixam nenhum lugar sem dominação. Os espaços digitais da comunicação e participação são novos âmbitos onde continuam ocorrendo essas questões, às vezes chegando a violência de gênero tal como ocorrem no espaço real (PLOU, 2013, p. 122 apud NATANSOHN, 2013, p. 122).

Entre o “real” e o virtual, as políticas pelo respeito e os direitos de todas as pessoas são primordiais para que não sejam reproduzidas agressões sexistas, racistas e misóginas, que tanto circulam as redes na atualidade.

A título de exemplo, o livro intitulado *Estudos Étnico-Raciais na Educação Básica* (2016), desenvolvido pelo projeto político das professoras: Ivonildes da Silva, Marta Furtado e do professor Waldeci Chagas, traz várias perspectivas que combatem a ideia racista vigente em nosso país, que exclui as pessoas negras das posições privilegiadas socialmente, como o próprio meio acadêmico, escolar, e afins. No que inclui a mídia, a pesquisa demonstra que os recursos midiáticos podem influenciar positivamente, ou não, o meio social. A obra foi originada pelo curso de Especialização em Educação Étnico-Racial na Educação Infantil pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), com o texto de autoria de diversas profissionais da educação, sendo que o objetivo é estabelecer a reflexão sobre a etnia negra, em diversas áreas de estudo. O capítulo “Educação Étnico-Racial e Intermídias” discute como as diversas formas de mídias podem continuar propagando preconceitos e estimulando a continuidade da estrutura social racista em que vivemos. Sobre as religiões de matriz africana, em contexto escolar brasileiro, afirmam:

Nas escolas, a religião afro-brasileira não desfruta do prestígio que o cristianismo tem, fazendo parte do conteúdo que algumas disciplinas oficiais ou matéria de estudo do ensino religioso facultativo. Por vezes, o candomblé e a umbanda são associados à magia negra e a práticas diabólicas, inclusive nas exposições de imagens com representações desnudas, agressivas, adultas e com utilização de palheta de cores fortes (abusando do vermelho e do preto,

construindo uma atmosfera tenebrosa) (LIMA, TORQUATO in: FONSECA, 2016, p. 22).

As representações podem estar presentes em diversas formas de mídias, como as próprias brincadeiras infantis, afirma Ivonildes da Silva (2016) dissertando sobre os mecanismos discriminatórios contra as crianças negras nas brincadeiras, apontando:

A partir das análises das/os pesquisadoras/es, no ato de brincar, se fazem e se reproduzem ideologias, conforme escreveu Azoilda Loretto Trindade ao identificar elementos reprodutivistas da hierarquização entre as pessoas, que hoje chamamos, racismo. O racismo enquanto construção social se apresenta, em brincadeiras, “contos de fadas e populares” e “musiquinhas” praticadas no mundo infantil, a exemplo de “Escravos de Jó” que, embora pertencendo ao nosso imaginário social, à nossa memória afetiva, trazem no seu bojo a naturalização da condição de escravo que, no caso do Brasil, é tido como sinônimo de negro (FONSECA, 2016, p. 80).

O racismo é estrutural, uma herança dos séculos de escravização de pessoas negras, e, portanto, se manifesta de forma consciente e inconsciente em todos os aspectos sociais, políticos, econômicos e também de entretenimento. É uma questão complexa que permeia a estrutura social e que precisamos combater urgentemente com práticas antirracistas. Silvio Almeida em seu livro *O que é racismo estrutural?* (2018) afirma: “Em uma sociedade em que o racismo está presente na vida cotidiana, as instituições que não tratem de maneira ativa e como um problema a desigualdade racial irão facilmente reproduzir as práticas racistas já tidas como ‘normais’ em toda a sociedade.” (p. 37). As relações cotidianas, assim como as brincadeiras infantis, precisam ser trabalhadas para que a reprodução de práticas racistas seja combatida.

A noção de ressonância que Pierre Normando (2015) coloca está ligada ao objetivo que os jogos carregam quando envolvem a vivência, o movimento, e as situações que dão vida ao jogo. Na afirmação de que os signos formam o jogo, e assim concebem a linguagem da mesma forma que tratamos, por exemplo, os brinquedos para uma criança, isto é o que implica os diversos significados existentes em uma forma de ludicidade, ou seja, os objetos, os jogos, são essa pluralidade, quando compreendemos o que eles podem representar para quem está desenvolvendo as atividades disponíveis a partir deles.

Por exemplo, a infância de uma criança negra que brinca com uma boneca branca e não consegue enxergar seus traços nesse objeto; ela é uma criança que vive em condição de opressão. Como também a ideia limitante de que meninas só brincam com bonecas é

baseada em estereótipos de gênero que oprimem e arruinam a pluralidade imaginativa da infância, perpetuando-se pela vida inteira.

bell hooks disserta em *Black looks: race and representation* (1992): “[...] não podemos nos valorizar corretamente sem primeiro romper os muros da negação que escondem a profundidade do auto-ódio nos negros, da angústia interior e da dor inconciliada”¹³ (HOOKS, 1992, p. 20). Ou seja, além da necessária representatividade que almejamos em todos os meios culturais, sociais e políticos, praticar o amor próprio, como revolução, é o que ajuda a destruir as práticas de dominação. A resistência política transforma nossas vidas e auxilia na luta contra as forças de dominação.

No livro *Semiótica dos jogos infantis*, de Pierre Normando Gomes-da-Silva (2015), o jogo é tratado como semiótica, que seria o conjunto dos signos que compõem a comunicação de um jogo e impõem um aprendizado a partir das atividades desenvolvidas. Ao analisar as estruturas das brincadeiras infantis, Pierre Normando avalia que a investigação semiótica dos jogos tem como finalidade compreender o ambiente comunicativo que “emerge na interação dos movimentos vividos no espaço em meio aos objetos, então nossa analítica sobre as situações de movimento, recai na translação dos sentidos comunicativos” (p. 85). É denominada semiótica a compreensão do nosso mundo social, o que somos, nossa representação. E nesse contexto da obra, o jogo é portador de significados:

O jogo é uma linguagem porque ele opera com signos, produzindo e comunicando pensamentos e sentidos. O sistema falante do jogo, que envolve gestos, espaços, objetos, sons e roupas, possui duas faces: a cultural e a psíquica, que chamamos, pela semiótica, da face simbólica do jogo, quando tratarmos da energia libidinal dos brincantes. Tomar o jogo para estudá-lo a partir da semiótica, implica em entender o brinquedo e a ação do brincante como portadores de significados (GOMES-DA-SILVA, 2015, p. 95).

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras em suas diversas formas e suportes expressam mensagens, este é o ponto em que podemos abordar a diversidade racial e de gênero, por exemplo. É uma maneira de enxergar os aspectos culturais que os permeiam. A relação do conceito de jogo, com a guerra e as narrativas que se constroem a partir da guerra é primordial para a explicação precisa do Role Playing Game, em suas características; a História, em sua teoria, e a dimensão de gênero. Nas palavras de Huizinga (2001):

¹³ “We cannot value ourselves rightly without first breaking through the walls of denial which hide the depth of black self-hatred, inner anguish, and unreconciled pain”

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a representar uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa (HUIZINGA, 2001, p. 16-17).

Em latim o “*sub specie ludi*”, em uma tradução livre “sob o disfarce de um jogo”, assim especifica Huizinga (2001), em caráter a essas categorias de: jogo e guerra. Como é inteiramente comum encontrarmos em narrativas historiográficas (em contextos macros) os grandes acontecimentos, guerras, disputas e revoluções, que permeiam e geralmente marcam rupturas para a não linearidade da História. E que, vale salientar, excluem as mulheres desses contextos ou as silenciam.

O jogo, a guerra e a linguagem não são neutros. Nenhuma linguagem, língua ou narrativa é esvaziada de valor. Donna Haraway (2009) reflete sobre essa questão quando afirma que “[...] a política do ciborgue é a luta pela linguagem, é a luta contra a comunicação perfeita, contra o código único que traduz todo significado de forma perfeita – o dogma central do falocentrismo” (p. 88). Nesse sentido, a ideia dos ciborgues sugere uma forma de saída do labirinto dos dualismos, é um jogo de leituras e escritas pela sobrevivência. São nossos corpos em linguagem e por isso “não existe nenhum impulso nos ciborgues para a produção de uma teoria total; o que existe é uma experiência íntima sobre fronteiras – sobre sua construção e desconstrução” (HARAWAY, 2009, p. 98). Nossas relações são baseadas na língua, na forma de comunicação, que é o elemento que nos estrutura enquanto seres humanos.

A língua é histórica e também ideológica. É uma cultura que ultrapassa gerações e, com ela, absorvemos convenções sociais. Por exemplo, o racismo é algo estrutural porque já foi (em muitos casos, ainda é) projeto político, científico e de linguagem que tentava justificar a superioridade de uma “raça” sobre outra. A discriminação vem também dessa ilusão de neutralidade das linguagens.

A categoria “Homem” para se referir à humanidade não é ocasional, é uma questão de poder e hegemonia presente na história da linguagem. O homem branco, europeu, heterossexual e cristão volta ao centro da discussão. Existe poder na linguagem e nela os frutos da política excludente e a violência simbólica, ou seja, a linguagem é um recurso que, em sua complexidade, pode desmascarar as desigualdades e persistir na busca pela legitimação da diversidade. A possibilidade de linguagens não-binárias, isto é, mais

inclusivas, seria uma maneira para solucionar vários problemas sociais. No caso do português, o idioma apresenta uma binaridade em seus pronomes, visto que diversas comunidades de mulheres e LGBTQI+ utilizam termos que consideram a diversidade de gênero, propondo assim a criação de palavras novas para o idioma.

A língua é sexista, pois existe uma dominação para termos “masculinos” nos discursos. Por motivos como este que a Secretária de Políticas para as Mulheres do Estado do Rio Grande do Sul, com a organização de diversas intelectuais, publicou o livro *Manual para o uso não sexista da linguagem: o que bem se diz bem se entende*, que propõe: “Pensar a linguagem como um elemento inclusivo e de promoção da igualdade de gênero é um dos desafios de uma administração que tem como propósito o enfrentamento a todas as formas de discriminação e segregação” (TOLEDO et. al., 2014, p. 11). No entanto, é importante considerar que as discriminações não acontecem apenas pela língua, mas por diversas questões que incluem também as linguagens em si.

No contexto do Role Playing Game, por exemplo, a maioria dos livros se referem à pessoa que vai “mestrar” a mesa, agir como mestre do jogo, ou seja, essa generalização para o masculino acaba reproduzindo preconceitos e reafirmando as questões sexistas que existem na comunidade, refletindo também ideologias dominantes da sociedade. Mudar a língua não é automaticamente mudar os valores de uma sociedade, porém, é um impulso para a conscientização.

Em particular, o Role Playing Game é um jogo que nos possibilita explorar seja qual for o momento histórico: a guerra, a revolução, questões de gênero, entre outras. O RPG surgiu na década de 1970, inspirado nos jogos clássicos de tabuleiro, os quais, usualmente, seguiam uma lógica de competição por territórios, reinos e riquezas. A partir de um imaginário fantasioso (ou não) do jogo de papéis, os cenários viabilizam a representação de contextos historiográficos pela metodologia do jogo, a criação de roteiros, ações e personagens. Huizinga (2001) afirma que o jogo e a guerra são mais antigos que a própria existência das palavras e significação cultural delas, quando a barbárie toma a posição do elemento lúdico contido no jogo, os comportamentos humanos sucumbem a esta forma de “ganhar”, seja a competição por terras, lucros, poder, o objetivo é que define a ganância humana.

É pertinente pensar que o conceito de jogo é também um conceito que está presente na produção da História e na dimensão da teoria historiográfica. Contextos históricos de guerras, aristocracias, culturas, a ideia de personagens heróicos e a

“dignidade” da guerra são perspectivas estudadas desde a história antiga no ocidente. Tendo em vista que essa conceituação também permeia o jogo de interpretação de personagens, é relevante refletir sobre a cultura dos jogos em interlocução com a educação e a história. Assim, com o Role Playing Game, avalio como a imaginação é um elemento significativo da humanidade, como também sua vontade de ler e expressar seus conhecimentos, que pode ser revelado através das possíveis aventuras criadas coletivamente com o RPG.

A História cultural, por exemplo, é um campo de pesquisa em que podemos explorar subjetividades, e surge uma maior valorização desta vertente da História nos anos de 1970, logo que por coincidência surge o Role Playing Game nos Estados Unidos da América (EUA). O propósito do jogo não teve um foco específico para narrativas históricas, mas a possibilidade pode ser explorada, demonstrando que sim, é possível a investigação sobre as construções narrativas históricas a partir do jogo de papéis.

No particular, em toda forma de jogo existe uma comunicação que leva a um aprendizado, e principalmente quando se trata de um jogo como o Role Playing Game, em que os sentidos de sociedade, tempo, ficção, e criatividade são essenciais, e isto pode ser explorado em diversos campos de estudo. Os jogos, geralmente, trazem metodologias polissêmicas, ou seja, comportam muitos sentidos. Pierre Normando Gomes-da-Silva constrói essa ideia dos jogos e das brincadeiras como um entendimento de prática cultural.

Assim o jogo para nós é uma prática viva de linguagem. O que é mais eficaz no ensino não é a correção do gesto técnico isolado, mas o seu valor dentro do jogo. Fazer o jogador avaliar a comunicação de sua jogada, as ressonâncias que ela produziu no jogo. De modo que não se ensina separando jogada de jogo, ou regra da consciência do jogador. O ensino deve voltar-se para as situações de jogo, analisando as ressonâncias das jogadas, as interações estabelecidas, os conflitos e tensões vividas (SILVA, 2015, p. 73).

Tamara Grigorowitschs (2011) em seu livro *Jogo, mimese e socialização: os sentidos do jogar coletivo na infância*, observa que um jogo ou uma brincadeira participa da formação de uma criança, considerando que a ludicidade e a interação entre as crianças revelam muito da dimensão social e das construções identitárias. E como Grigorowitschs chega a essa conclusão? Analisando os jogos infantis em recreios escolares em uma escola de São Paulo, quando foi possível observar os elementos culturais presentes nas brincadeiras. Ou seja, o jogo em ação demonstra que:

No emaranhado social em que as crianças se socializam e são socializadas apresentam-se diversas configurações do jogar, nas quais as crianças em grupos

ou sozinhas desenvolvem maneiras variadas de estruturar, coordenar, imitar e criar seus jogos. No entanto, essa pluralidade de comportamentos não ocorre de forma puramente aleatória. É possível observar certas constâncias, tanto em grupos de crianças que jogam quase sempre juntas, como em jogos que esses mesmos grupos elegem como seus favoritos. Uma das tarefas de uma análise sociológica é mapear essas constâncias, mas também assinalar quando, como e porquê ocorrem diferenças, rupturas e/ou contradições (GRIGOROWITSCHS, 2011, p. 168).

Essa multiplicidade em que entra a cultura de cada criança é o que a autora chama de construção do “self” que seria o mesmo que “auto” se construir a partir da prática dos jogos e das brincadeiras. Como por exemplo, Grigorowitschs (2011) traz a tradicional brincadeira de bonecas, por parte das meninas, e que desde esse momento, elas vão incorporando o padrão do que é considerado “feminino”, tipicamente cultural: cabelos longos, roupas cor de rosa e afins. O brincar corresponde, nesse sentido, a uma reprodução de estereótipos, mas no momento de jogar, a ideia de beleza (branca, magra, etc.) presente no imaginário das brincadeiras pelas meninas, silencia-se quando são entrevistadas, pois mesmo que o jogo apresente diversos elementos conservadores, a criatividade desprendida das crianças envolvidas, mostra a contradição, visto que muitas delas não entravam neste padrão de beleza, mas ainda sim se consideraram belas. No âmbito das brincadeiras há potencial de desconstrução de supostos ideais com relação ao gênero, experimentando assim uma visão diferenciada do que geralmente envolve a famosa boneca *Barbie*.

No livro *Gamificação em debate*, organizado por Lucia Santaella (2018), argumenta-se que a indústria do entretenimento é um dos produtos mais significativos do século XXI. A obra em questão traz uma explanação das práticas gamificadas para engajarem as pessoas positivamente, na extensão da vida cotidiana. Ou seja, os processos miméticos dos jogos são importantes porque permitem o conhecimento de elementos relevantes para o entendimento sociocultural, e de gênero. Além de a vida já ser estranha o suficiente para termos que viver sem o lúdico, e desprezá-lo seria escolher continuar vivendo no passado. Nossa geração é outra, temos novos interesses e precisamos considerar essas questões de temporalidades. No próximo ponto da pesquisa, conheceremos mais sobre o contexto histórico do Role Playing Game no Brasil e a dimensão de gênero na comunidade do jogo.

1.1 As mulheres no contexto histórico do Role Playing Game no Brasil

O Role Playing Game de mesa é uma modalidade de jogo em que as pessoas podem interpretar personagens, criando narrativas e cenários com o roteiro guiado pela mestra ou mestre do jogo, que é a pessoa responsável por coordenar as personagens por meio da narrativa do jogo. O RPG é jogado de modo cooperativo, ou seja, as personagens constroem a narrativa juntas para contribuir com a finalidade do jogo, que é a diversão e a construção de histórias.

O *Dungeons & Dragons* (1974) é o RPG de mesa mais conhecido no mundo e foi o primeiro a ser lançado. O jogo é de alta fantasia medieval, isto é, conhecemos com esse modo de jogo uma variedade de raças míticas existentes em cenários com uma estrutura de sociedade que podemos associar ao medievo histórico. O *D&D* foi criado originalmente por Gary Gygax e Dave Arneson¹⁴, sendo lançado pela primeira vez em 1974 (nos Estados Unidos) pela *TSR, Inc.*¹⁵, empresa de Gary Gygax. Atualmente, o jogo é publicado pela empresa *Wizards of the Coast*¹⁶, e suas origens são os *war games* de miniaturas e a literatura de John Ronald Reuel Tolkien (1954), o autor da trilogia literária *O Senhor dos Anéis*.

Anterior à publicação do *D&D* eram poucos os jogos de miniaturas em contextos de guerra. Um exemplo é o *Chainmail: Rules for medieval miniatures*, criado por Gary Gygax e Jeff Perren¹⁷ (1975) e publicado a primeira vez em 1971 pela *Guidon Games*¹⁸ que já introduzia conceitos presentes no *D&D*, por exemplo, a ideia de monstros, feitiços, espadas e flechas mágicas. No entanto, *Chainmail* não é exatamente um RPG, visto que o objetivo do jogo é simular batalhas entre um grande número de miniaturas, portanto, se encaixa no conceito de jogos de tabuleiro. Ou seja, não consiste em um jogo de interpretação de personagens, com uma mestra para guiar a narrativa, ou um livro de características para a construção de personagens e cenários.

¹⁴ Ernest Gary Gygax foi um game designer estadunidense, conhecido por ter sido o principal autor do primeiro jogo de RPG do mundo no ano de 1974: o *Dungeons and Dragons*. E Dave Arneson, foi um designer de jogos, e também responsável pelo fenômeno mundial dos RPGs: o *D&D*.

¹⁵ *TSR*, ou *Tactical Studio Rules Inc.*, foi uma das principais editoras especializadas em RPG e *war games* dos EUA, responsável pelas primeiras edições do *D&D*. Fundada em 1975, funcionou até o ano de 1997 quando foi comprada pela companhia *Wizards of the Coast*.

¹⁶ “*Wizards of the Coast*” é a publicadora de jogos estadunidense especializada em RPGs e jogos de cartas colecionáveis, fundada em 1990 por Peter Adkison.

¹⁷ É um designer de jogos de tabuleiro, norte americano, e sócio de Gary Gygax.

¹⁸ Empresa de jogos de tabuleiro e livro de regras para jogos de miniatura do empresário Don Lewry.

No Brasil, especificamente em 1990, o acesso ao Role Playing Game de mesa era restrito aos grupos que dominavam o inglês, comuns em espaços como as universidades, museus, sendo jogado geralmente por pessoas do sexo masculino e de classe média. Sobre essa questão, Sonia Rodrigues (2004) afirma no seu livro *Role Playing Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil* que “Os receptores de RPG no Brasil eram, em 1997, quando terminei minha pesquisa de doutorado, principalmente jovens – adolescentes e jovens adultos – do sexo masculino” (p. 65). Em outro momento da tese, a autora menciona os eventos dos quais participou durante os anos iniciais do jogo de papéis no Brasil, inclusive o projeto “RPG & Arte” para o Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB), onde realizou seis ciclos de debates e mesas de RPG por oito semanas, o que rendeu em 1996 a publicação na íntegra de palestras e debates, no livro com edição conjunta da Superintendência-Rio do Banco do Brasil e do CCBB. Como, também, o evento realizado em 2003, o “II Simpósio de RPG e Educação”, que contou com a participação de 900 ou mais educadores do país todo, demonstrando a importância do elemento lúdico no ambiente escolar e acadêmico.

E é só com o início das traduções dos livros estadunidenses e as revistas de RPG brasileiras na década de 1990 que o jogo começa a se popularizar no país e o mercado se estabelece, fomentando assim as primeiras publicações de jogos totalmente brasileiros. Além também da enorme quantidade de cópias de RPGs feitas neste primeiro momento do jogo no país, que ficou conhecida como “geração Xerox” pela comunidade. Os livros de RPG trazidos de fora se espalharam pelos grupos de pessoas que sabiam falar inglês por meio de cópias. Antes que as primeiras editoras editassem os primeiros livros para cá, era a única coisa que se podia fazer para conseguir um cobiçado jogo de RPG.

É cultural no universo do RPG (e na própria história por apresentar padrões para o estudo de estruturas sociais, políticas, entre outros) que desde a primeira geração de jogadoras e jogadores, a tendência na “construção de padrões” para definir as pessoas que jogaram e jogam RPG. No Brasil, geralmente a comunidade é conhecida como “nerd”, que seriam as pessoas consideradas inteligentes, que conhecem muitos livros, curtem “música boa”, e que são anti-sociais no sentido de saírem pouco de casa para baladas, digamos assim. Geralmente existem hábitos comuns entre as comunidades, não é diferente com relação às jogadoras e jogadores de Role Playing Game e é por isso que são apontadas essas tentativas de padronização das pessoas. Contudo, a questão de padrões de comportamento e atividades podem ser menos importantes para designar quem joga ou

não RPG no Brasil, o que deve ser primeiramente considerado é a ideia de classe social, gênero e identidade racial imersa na cultura pop.

Acerca do gênero, as mulheres por muito tempo foram silenciadas, e não é diferente no contexto do RPG. Ambientes como as universidades, escolas, e museus eram os principais espaços onde a cultura do jogo foi estabelecida. Ou seja, lugares de acesso às palavras que nos foram negados. O gênero também é definido pelas práticas cotidianas e, se as mulheres começaram a ocupar esses espaços de leitura e escrita há pouco tempo, presumimos que as vozes das mulheres precisam ser consideradas na desconstrução do poder “masculino” que movimenta todas as vertentes sócio-culturais, inclusive os jogos e a construção dos mesmos.

Michelle Perrot na conferência à Unicamp intitulada *Escrever uma história das mulheres: relato de uma experiência* (1994), afirma que as mulheres começaram a falar de si mesmas e romper o silêncio da história em escritos ainda manifestados em lugares domésticos, ou seja, em cartas, diários, etc. Eram as escritas “permitidas” às mulheres, às que eram alfabetizadas, geralmente brancas e ricas, vale ressaltar. As mulheres na história da literatura ocidental em geral eram conhecidas a partir dos olhares dos homens. E essas escritas íntimas transcendem os momentos históricos, sociais e culturais de repressão contra as mulheres no Ocidente.

A representação das mulheres e a diferença entre os sexos estão presentes na própria difusão do Role Playing Game no Brasil, que teve um início considerável no ano de 1990, a partir dos eventos culturais e também pelas importações da *Devir Livraria*¹⁹. No livro organizado por Sonia Rodrigues *RPG e Arte* (1996), fruto do evento citado anteriormente que foi patrocinado pelo Centro Cultural do Banco do Brasil, e desenvolvido por diversas pessoas, o editor Douglas Quinta no capítulo sobre “A difusão do RPG no Brasil” disserta:

Nós, da Devir, estivemos desde o princípio fortemente envolvidos com a difusão do RPG, até porque isso fazia parte do nosso trabalho como importadores de material de RPG e, mais tarde, editores. Quando nós entramos em contato com o RPG, mais ou menos em 1988 – e quando eu digo entrar em

¹⁹ “A *Devir Livraria* foca na criação de universos de ficção, tornamos acessíveis movimentos culturais que não existiam fora dos países onde foram originalmente criados; procuramos desenvolver os mercados da imaginação e tudo o que diz respeito à fantasia, aventura, ficção científica, jogos e quadrinhos. Somos uma empresa de edição e distribuição de jogos e de publicações para os mercados português, brasileiro e espanhol. Especializados em traduções e adaptações de muitos produtos diferentes, focamos-nos no chamado entretenimento inteligente: jogos de estratégia, jogos de Role-Play, jogos de cartas colecionáveis e de miniaturas, livros e hqs.” Disponível em: <http://devir.com.br/quem-somos/>.

contato quero dizer olhar para o RPG, descobrir o que é que ele significa e o que a gente tinha na mão – percebemos que se tratava de uma brincadeira muito diferente da maioria das outras atividades lúdicas (RODRIGUES, 1996, p. 225).

A diferença é visível pelas diversas maneiras que podemos utilizar do jogo, o próprio evento em si demonstra isso pela diversidade de temáticas abordadas. Por exemplo, as palestras sobre RPG e multimídias que incluíram: linguagem teatral, cinema, rádio e literatura. O que incluía também as oficinas e mesas de RPG para iniciantes, com abordagens sobre a construção de personagens, mundos, fantasias, gêneros literários e artes.

Neste sentido, na primeira década do jogo no Brasil, quando houve representações de mulheres nas narrativas, seguiram uma visão masculinizada. Como é comum nos gêneros literários tradicionais, também no cinema, na imprensa, entre outras possibilidades. A ampliação dessa visão se dá a partir da representatividade das mulheres que vem sendo conquistada aos poucos pela comunidade, pautada em bastante enfrentamento contra a naturalização das conjunturas culturais, ainda atuais, que tornam as mulheres menos plurais, pelo parâmetro universalizante dos homens.

O primeiro evento de Role Playing Game no Brasil foi o “USPCON VI” que aconteceu em 25 de abril de 1992, na “Lanchonete do Biênio” USP-SP, esse é o motivo de a comunidade rpgista associar e defender que a cultura do jogo no Brasil começou no ambiente da Universidade de São Paulo – USP. Diversas pesquisadoras e pesquisadores já defenderam que o Role Playing Game no nosso país se estabeleceu primeiramente nesses ambientes privilegiados, por isso a maioria das pessoas que jogavam neste primeiro momento do jogo no país eram brancas, de classe média e geralmente homens, ou seja, existe um abismo imenso com relação à crítica social e de gênero que precisamos considerar quando falamos de cultura de jogos no Brasil.

Andréa Pavão em *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game* (2000), pesquisa que é fruto da sua dissertação de mestrado em Educação pela PUC-RJ. No livro, a autora, observa o amplo movimento de RPG no Brasil, pois, quando realizava a pesquisa de campo em 1997, participou do Fórum de Debates do evento “Quintas em Jogo no Museu”, que é o Museu Histórico Nacional, além de uma oficina de “Literatura & RPG” que durou quase dois meses, vale destacar também que o evento contou com a participação de educadoras e educadores em diversas áreas de conhecimento, e os mais conhecidos mestres e mestras de RPG no Brasil.

Pavão (2000) afirma: “[...] observando diversas mesas, fiz contato com alguns mestres para entrevista. Foram entrevistados durante esta pesquisa ao todo 23 mestres de RPG, incluindo três meninas” (p. 69). Refletindo sobre a condição das mulheres nos contextos de RPGs da década de 1990 a partir da colocação da autora, noto que a grande maioria dos jogos incorpora discursos que oprimem as mulheres e as tratam como objetos. Essa questão vai ser tratada mais profundamente no segundo capítulo desta pesquisa. Mas, vale ressaltar que a invisibilidade das mulheres no passado continua desafiando-as no presente em diversos campos, no que inclui jogos como o de papéis, já que a estrutura é baseada em narrativas e essas geralmente são patriarcais, além da característica elitizada do jogo. Observo, assim, que as mulheres na primeira década do RPG no Brasil se interessaram pelo jogo principalmente como objeto de estudo (ou como plateia), já que existem na estrutura do jogo e também na comunidade, diversos problemas de “acolhimento” para as mulheres, digamos dessa maneira.

Podemos observar esse interesse como objeto de estudo a partir das pesquisas com o RPG de Andrea Pavão (2000), Sonia Rodrigues (2004) e Maria do Carmo Zanini (2004). As três pesquisadoras defendem em suas pesquisas as potencialidades do jogo no envolvimento com a educação. Outro exemplo, foi a realização do *I Simpósio de RPG e Educação* que rendeu a organização, por Maria do Carmo Zanini, dos *Anais do I Simpósio RPG & Educação* (2004). O evento pioneiro foi realizado pela Associação Ludus Culturalis, em São Paulo, no ano de 2002 e contou com a participação de diversas pesquisadoras e pesquisadores da Educação, que promoveram oficinas e debates para constatar no RPG, nas palavras de Zanini (2004), “um imenso potencial como ferramenta pedagógica” (p. 4). As palavras mais utilizadas no evento foram transformação e conhecimento, segundo a própria narrativa do livro:

E o chamado à aventura não foi recusado. Tomamos a estrada perigosa e realizamos o I Simpósio RPG & Educação - Palavra: Transformação e Conhecimento - entre os dias 24 e 26 de maio de 2002. Tivemos o prazer de reunir no Mart Center, em São Paulo - SP, pesquisadores, educadores e aficionados por RPG, chamando a atenção da opinião pública e dos organismos formadores de opinião para uma brincadeira de faz-de-conta com um imenso potencial como ferramenta pedagógica (ZANINI, 2004, p. 4, grifo da autora).

Essas palavras representam o esforço para o conhecimento e o afastamento do preconceito enfrentado pelo jogo de papéis em diversos momentos, desde seus primórdios, como também na esperança para transformação da educação a partir do elemento lúdico.

Atualmente, são diversos os eventos, encontros e simpósios realizados a partir do RPG, é impossível apresentar todos para os limites da pesquisa, mas é necessário ressaltar o “Encontro Internacional de RPG” realizado em São Paulo. O EIRPG é o maior evento de jogos de interpretação de papéis do Brasil. Chamado de internacional porque a organização sempre busca trazer, em todas as edições, algum convidado internacional ligado ao mercado de RPGs. Sua primeira edição aconteceu em 1993 e contou com a presença de Steve Jackson²⁰, fundador da empresa *Steve Jackson Games*. E sua última realização, a 19ª edição, que ocorreu em 2015, com a presença de Jason Bulmahn, chefe de design do RPG *Pathfinder*²¹. O Role Playing Game é um espetáculo em forma de arte e cultura, e todos esses eventos citados acima são resultados disso. Como Sonia Rodrigues (2004) traduz,

No jogo de criar histórias e de representação, os jogadores aceitam a premissa de serem, momentaneamente, guerreiros, clérigos, feiticeiros, pilotos de naves espaciais, vampiros. Fazem teatro sem terem de assumir o palco. Pesquisam cenários, mobiliam fundos ficcionais, estruturam diálogos e rubricas, seguindo regras que são as mesmas consagradas pela narrativa ficcional através dos tempos (RODRIGUES, 2004, p. 160-161).

E é nessas formas lúdicas que potencializamos a aprendizagem, é esta a perspectiva em que o RPG vem sendo trabalhado. O jogo beneficia a socialização dos envolvidos com a metodologia. O conceito de socialização considera as relações entre indivíduo e sociedade de maneira geral. Destaca-se no tema o trabalho de Tamara Grigorowitschs (2011) *Jogo, mimese e socialização: os sentidos do jogar coletivo na infância*, que sinaliza os processos de socialização que promovem o aprendizado. A partir do jogo, apresentado como categoria significativa no âmbito social, principalmente durante a infância, a autora explora diversas brincadeiras e jogos na dimensão das relações familiares, escolares e de gênero.

É a dinâmica emocional do jogo em ação, a condição do interpretante que assemelhamos à ideia dos jogos, e em específico ao Role Playing Game, porque a interpretação dos signos está presente na maneira como aparece em sua estrutura.

E, neste sentido, analisando o trabalho de diversas pesquisadoras e pesquisadores da educação que utilizam o RPG como recurso didático, podemos constatar sua

²⁰Steve Jackson é um empresário e projetista de jogos norte-americano. Fundador da Steve Jackson Games, e criador do sistema GURPS, um sistema que torna possível a criação de aventuras em qualquer temática escolhida pelas jogadoras e jogadores.

²¹ *Pathfinder* é um RPG de fantasia medieval lançado pela Paizo Publishing em 2009.

potencialidade na formação de leitores, na escrita e até mesmo em tornar a sala de aula mais leve para o ensino-aprendizagem, como afirma Andréa Pavão em sua fala nos *Anais do I Simpósio de RPG & Educação* (2004):

Na minha opinião, é nessa tensão entre a leitura e a escrita como objetos escolares e sociais, como prática cultural e instrumento pedagógico, que está a possibilidade da utilização do RPG na escola. Trabalhei o RPG como prática cultural. Fora da escola, essa prática riquíssima forma leitores e uma comunidade de leitores, forma escritores, democratiza o acesso aos livros etc. E temos a leitura em sua gratuidade, fora das orientações pedagógicas, uma leitura autônoma. Isso é uma coisa importante (ZANINI, 2004, p. 79).

O hábito da leitura é, em si, uma forma de libertação. E ensinar o gosto pela leitura é um dos desafios mais difíceis para as (os) profissionais da educação. A leitura proporciona autonomia, que é um valor simbólico para a aprendizagem humana, e por essa questão o RPG pode se destacar como recurso didático, como também por pontos essenciais para sua estrutura de jogo. Segundo Matheus Vieira (2012) no livro *RPG & Educação*.

Imaginário, fantasia, emoção, ludicidade farão parte de nossas vidas até morrermos. Não há como fugir delas. Então, por que não aproveitarmos uma prática que, além de trabalhar a fantasia e imaginário de cada aluno, também colabora para o desenvolvimento do trabalho em equipe, o senso crítico, a argumentação, o diálogo, a pesquisa e o comprometimento deles? Duvido que algum professor que esteja lendo este texto nunca tenha tido problemas com indisciplina ou falta de interesse na sala de aula (VIEIRA, 2012, p. 19).

Por mais visões criativas para a educação e para o entretenimento. Como a perspectiva de Sonia Rodrigues quando escreveu a primeira tese de doutoramento sobre o Role Playing Game no Brasil, em 1997, que se tornou livro anos depois.

Michelle Perrot (1994) sustenta em seus escritos que “a história das mulheres se inscreve em uma genealogia das representações e da linguagem” (p. 11), assim como defende também Teresa de Lauretis (1994) nas representações constituídas por tecnologias que incorporam o conceito marcado pelo discurso patriarcal de gênero. Ou seja, o RPG possui potencialidades para ser trabalhado em coletivo, mas não existe igualdade para as relações de gênero, raça e classe, pois o jogo representa a sociedade em que vivemos, onde as mulheres e os homens são frutos de práticas discursivas. São também efeito das hierarquias que controlam e excluem as mulheres, enquanto beneficiam os homens. Eles hierarquizaram os jogos e todos os aspectos da sociedade.

Ana Maria Colling, no artigo “Gênero e História: Um diálogo possível?”, de 2004, disserta: “Escrever a história das mulheres, portanto, é libertar a história. Libertar a história das amarras das metanarrativas modernas, falocêntricas” (p. 31). Se as narrativas estão ligadas às relações de poder nas sociedades ocidentais, os jogos também estão.

Do modo que as pesquisas e eventos que seguiram na década de 1990 abordaram o jogo como um mosaico, pelos tipos de arte que o envolve. Assim, é possível destacar, pelas pessoas que jogam e pesquisam RPG no Brasil, o espaço privilegiado onde se encontram as narrativas do jogo, ou seja, o espaço é importante para entender o contexto histórico e social do RPG. O próximo ponto a ser examinado é a tipologia dos jogos de papéis, para conhecermos mais sobre os seus elementos e sua estruturação.

1.2 Tipologia dos Role Playing Games

Quantas vezes já não discordamos sobre os destinos das personagens de uma narrativa? Quantas vezes não imaginamos um cenário diferente para um certo enredo? Entretanto, acabamos ficando sempre à mercê do autor, que tudo sabe e tudo pode. Para liberar esse desejo de poder mudar tramas, cenários e personagens, surgiu o RPG, o Roleplaying Game, um jogo de criar narrativas em grupo. No RPG se produz, mas também se toma emprestado. Elementos de gêneros narrativos como o terror, a ficção científica ou a saga; personagens do conto maravilhoso, heróis intergaláticos e até dragões. Tudo é possível no RPG porque o mosaico narrativo é feito por nós (RODRIGUES, 1996, p. 7).

Deste modo disserta Sonia Rodrigues sobre a multiplicidade do Role Playing Game no livro *RPG & Arte* (1996). Posso dizer que os estilos escolhidos pelas autoras e autores que constroem os jogos de RPG se assemelham às categorias da literatura e do cinema, e por que não dizer também da perspectiva histórica, mesmo com seu direto envolvimento com a ficção. Em sua tese de doutoramento intitulada *Roleplaying Game: a ficção enquanto jogo*, Sonia Rodrigues discute as matrizes narrativas do jogo de papéis, que são categorias da literatura e assemelham-se ao estilo da narrativa épica, do conto maravilhoso, da narrativa teatral e do folhetim. Em seu livro *Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil* (2004), fruto da tese, a autora discorre:

A primeira questão importante do ponto de vista da narrativa é a genealogia do RPG e dos jogos de criar histórias, como o Autoria, desenvolvidos a partir deste livro. A epopéia, o conto maravilhoso e o romance de folhetim são a base. A diferença entre a epopéia, o folhetim e o RPG é que este ensina como fazer ficção, ensina a fazer isso coletivamente e como jogo, como atividade lúdica. É uma diferença, antes de mais nada, de formato (RODRIGUES, 2004, p. 48).

O jogo “Autoria” criado por Sonia Rodrigues é um exemplo, o RPG pode ser jogado revelando valores culturais e morais, o que é diferencial, pois possibilita que a criação de personagens signifique mais do que o exercício para imaginação, comum em jogos de papéis. O jogo foi pensando pela professora para atuar nas salas de aulas, com intenção de promover inclusão, criatividade e ensinar o gosto pela leitura e pela escrita. É pertinente a abordagem dessas categorias pela a autora, visto que a narrativa do Role Playing Game, na prática, passeia por esses estilos, no que depende do cenário escolhido para o desenvolvimento do jogo.

Considerando que a construção de gênero está ligada as narrativas e tecnologias que são características primárias do RPG em sua estrutura, a ligação entre o jogo e a representação das mulheres na mídia geralmente está aprisionada a ideia de mulher “feminina”, o que é amplamente explorada pela indústria cultural de consumo. O Role Playing Game é um jogo que se desenvolve a partir das mídias, e Teresa de Lauretis (1994) disserta sobre a concepção social das mulheres nas tecnologias que é baseada em ideais masculinistas, ou seja, os meios de mídia transformam as mulheres em objeto estimulando a opressão, consequentemente o jogo de papéis apresenta, em geral, essas influências em sua estrutura narrativa.

No cinema, por exemplo, a representação histórica das mulheres tem base na cultura patriarcal, porém, com as críticas dos movimentos feministas a “posta em cena” das mulheres nas narrativas cinematográficas vem sendo modificada, mesmo que em passos lentos, assim como nos jogos, na literatura, entre outras artes. Giselle Gubernikoff em “A imagem: representação da mulher no cinema” (2009), afirma que “a mulher interiorizou os conceitos divulgados pelo cinema clássico como se fosse a sua própria identidade” (p. 73). Neste sentido, podemos observar que o envolvimento dos conceitos patriarcais explora e domina as narrativas, causando prejuízos ao imaginário de gênero, endereçando assim os corpos das mulheres a lugares tradicionais específicos nas formas artísticas.

Daiany Dantas em sua tese intitulada *Corpos visíveis: matéria e performance no cinema de mulheres* (2015), aborda o cinema em sua complexidade no que envolve a indústria, a arte, a tecnologia, e a realidade de gênero no cenário cinematográfico. Considerando a relação entre corpos e vivências que é pertinente para compreender as posições das mulheres na arte, afirma:

A construção de uma crítica que se volta também para o lugar da mulher por trás das câmeras, com a emergência de uma demanda pelo reconhecimento do cinema independente e a inclusão de questões de ordem social e política presentes na vida das mulheres, busca problematizar a ideia de uma produção virtualmente endereçada ao masculino e de uma apropriação do feminino, e a relação das mulheres com o fílmico quando de sua incursão como realizadoras (DANTAS, 2015, p. 89-90).

Dantas (2015) defende que as mulheres são plurais, e essas distintas versões dos “corpos visíveis” demonstram também a diferença social, política e cotidiana. O cinema de mulheres desconstrói a ideia dos corpos criados pelo patriarcado, que não reflete a vida das mulheres, ou seja, podemos analisar que a arte feita por mulheres anula clichês de ideal “feminino” como o cinema clássico nos acostumou por muito tempo. As produções são simbólicas e subjetivas. O cinema é uma linguagem, e através dos signos seus processos são organizados, assim como na literatura, nos jogos, e assim por diante.

Na literatura, a análise crítica dos discursos segue a mesma lógica do cinema. A título de exemplo, referencio a coletânea *Gênero e representação na literatura brasileira: ensaios* (2002) que é fruto do *IX Seminário Nacional Mulher & Literatura*, da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com cinco volumes e diversas abordagens teóricas que apresentam reflexões sobre os estudos de gênero e literatura. No ensaio escrito por Paula Gândara, intitulado “O sexo do verbo?...” podemos atentar para o entendimento de exclusão que também analisamos nos textos anteriores, mesmo sem a crítica direta ao conceito de “feminilidade” é discutida a multiplicidade das mulheres em suas escritas no Brasil de 1960. A crítica dos ensaios é pertinente a nossa discussão no sentido do binarismo de gênero presente na literatura clássica, que desconstrói o espaço de repressão às mulheres pelos homens nas principais obras de diversas autoras e autores do período.

Lia Scholze escreve o ensaio intitulado “A mulher na literatura: gênero e representação”, a ideia do texto era analisar os critérios utilizados na escrita tradicional, a partir das histórias escritas por diversas mulheres gaúchas brasileiras, com suas distinções e pontos em comum mesmo habitando o mesmo Estado do Brasil. Neste sentido, Scholze (2015) problematiza o processo de silenciamento das mulheres na história da escrita: “O sujeito que fala é sempre masculino, na literatura, na lei, na tribuna. A eles são reservados os lugares de destaque, tornando os homens mais visíveis” (p. 175). Os discursos estão associados às funções que geralmente destinam as mulheres, essas que nunca devem assumir o poder ou suas próprias vontades. Um ponto significativo do ensaio contextualiza

as personagens criadas por essas mulheres, nas quais se destacam por atitudes consideradas “transgressoras” nas histórias, e por esse motivo são punidas e se autopunem. O que podemos constatar é que as escritoras tinham consciência de que as mulheres não precisavam seguir padrões de comportamento que lhes foram impostos, mas em contrapartida eram punidas por serem mulheres em uma sociedade que os homens conservam seus ideais masculinistas e o poder. Por outro lado, quando a escrita está nas mãos delas, subvertem papéis tradicionais e constroem representações de sua libertação.

As mulheres negras, por exemplo, em sua maioria são representadas por escritores brancos na literatura clássica brasileira. Consequentemente, representadas como corpo objeto de prazer dos homens, ou como escravizadas. As mulheres negras ao desconstruírem na contemporaneidade esses conceitos enraizados na sociedade pelo patriarcado escravocrata acabam reconstruindo suas próprias histórias, quebrando ciclos de séculos de exploração e silenciamento, enquanto denunciam também o racismo. Os estereótipos vão sendo rompidos a partir da linguagem, que expressa a realidade desigual de gênero e etnia.

A inocência e a passividade que foram destinadas às mulheres brancas na literatura, nunca coube às mulheres negras, que são representadas como promíscuas, amantes, etc. As mulheres negras nos jogos também são exploradas de maneiras estereotipadas e racistas. Mulheres negras ainda são frequentemente perpetuadas nas mídias contemporâneas em representações que vinculam sexismo e racismo ao descrevê-las como primitivas, selvagens, e hipersexualizadas.

Djamila Ribeiro em *Lugar de fala* (2019), considerando os modos de subjetivação das mulheres, afirma que “O não reconhecimento de que partimos de lugares diferentes, posto que experienciamos gênero de forma diferente, leva à legitimação de um discurso excludente, pois não visibiliza outras formas de ser mulher no mundo” (p. 51). A questão racial e de classe ultrapassam o gênero e a realidade complexa que envolve as mulheres no geral. A hegemonia das relações patriarcais atua nos variados campos sociais, políticos e culturais, ou seja, a cultura dominante viabiliza a exclusão das mulheres, permitindo o silenciamento.

Sonia Rodrigues (2004) explica que a narrativa épica, por exemplo, é um gênero da literatura que possui uma narradora ou um narrador, o que é essencial para a estrutura do RPG. A presença de personagens, acontecimentos imaginativos e principalmente as

ações sucessivas: os fatos, o tempo, o espaço. O gênero épico é considerado um dos mais antigos da literatura, pois retratava acontecimentos históricos dominantes, como guerras, ou histórias vinculadas à imagem masculina de herói, ou seja, os considerados grandes representantes. Podemos considerar, neste sentido, que é um modo tradicional de escrita e que os jogos de papéis estruturam-se a partir desses gêneros clássicos, incluindo o estilo do conto maravilhoso.

Segundo Sonia Rodrigues, “Os elementos da narrativa que aparecem nos enredos dos contos maravilhosos e também nos do RPG são as ações das personagens, as ligações entre as personagens, as motivações das personagens” (RODRIGUES, 2004, p. 49). A estrutura do Role Playing Game é desenvolvida a partir de aventuras, que compõem o enredo coletivo, e as ações individuais para a composição da história. A fantasia é uma característica essencial para o conto maravilhoso, como também para a maioria dos jogos de RPG.

Outro gênero que podemos assemelhar é o texto teatral, que prioriza as características, a representação da história e das personagens, o que é o Role Playing Game de fato, principalmente na relação da história em si, que é retratada pelas atrizes e atores no texto teatral e pelas personagens no RPG. Por meio do diálogo entre as personas e a interpretação individual das integrantes da trama, o tempo da representação é também uma semelhança entre o estilo e o jogo. O teatro tem muito da ação corporal, da mímica, dos gestos, das vozes, entre outros elementos que são básicos também para a prática do RPG.

Sobre o estilo do folhetim, Sonia Rodrigues (2004) encontra semelhanças e diferenças com relação à narrativa do RPG. As semelhanças compreendem na maneira como o folhetim retoma as narrativas épicas, o romance, o sentimento das personagens. O Role Playing Game tem a estrutura particular de como construir aventuras, jogando com a ficção, e encontrando maneiras de ensinar valores por meio das regras do jogo, no que depende do cenário. As diferenças importantes partem da maneira como desenrolam as tramas. O RPG consiste geralmente em um enredo linear, enquanto o folhetim possui espaço para acontecimentos paralelos. Como também a finalidade de cada uma das narrativas. Sobre essa questão, Rodrigues explica:

Uma diferença importante entre o folhetim e o RPG é o final, o objetivo da narrativa, para onde ela é conduzida. O folhetim é uma narrativa de uma carência de amor ou de amor e combate. No RPG, em geral, o(s) herói(s) parte(m) de uma carência ou dano e termina(m) com recompensa, obtenção do

objetivo procurado, reparação ou salvamento de uma perseguição. É raro o sucesso amoroso ou casamento fazer parte do desenlace da narrativa de RPG, talvez por causa da timidez dos jogadores, a maioria adolescentes de sexo masculino (RODRIGUES, 2004, p. 56).

O objetivo do jogo de papéis é construir aventuras, histórias e desafios para serem solucionados na coletividade. A ideia de romance não é algo muito comum no RPG, porém, não descarto a possibilidade. O RPG é uma forma de atividade que produz ficção, e também permeia a realidade. As narrativas podem ser construídas em determinados padrões de sociedade, isso depende de quem narra o jogo.

A violência de gênero é uma questão complexa, que surge também a partir de produções literárias clássicas, e a abordagem dos Role Playing Games é desenvolvida com base em obras semelhantes a essas, com narrativas de grandes eventos, combates, e o imaginário histórico de determinadas sociedades.

É pertinente refletir, neste sentido, que os estilos de literatura tradicional são maioria nas influências narrativas dos RPGs, muitas vezes moldando características culturais e ideológicas para os jogos. E, por motivos complexos, a maioria das pessoas que jogavam nessa primeira década de jogo no Brasil era do sexo “masculino”, ou seja, não é difícil observar que tendências apontavam essas narrativas. Contudo, essas questões da comunidade serão exploradas no segundo capítulo deste trabalho.

Os cenários do Role Playing Game sempre focam em contextos que propiciam a interpretação das personagens, dado que uma mestra de RPG (historiadora), quando faz uma representação de determinado conteúdo ou sociedade a partir da narrativa do RPG, está criando uma história com base no modelo da sociedade escolhida. E a interpretação do passado (tempo e narrativa), como a própria intenção de verdade em narrativas historiográficas, é feita por concepções que a definem. Por exemplo, concepções que podem abordar gênero de maneira estereotipada ou não. A interpretação está em todas as fases das produções de narrativas (que são interligadas), é um ponto que Paul Ricoeur (2007) destaca em *A memória, a história, o esquecimento*. Sendo escritas por historiadores ou não, sendo visuais, impressas ou orais, é pertinente pensar sobre a noção de representação quando a intenção for produzir narrativas históricas com o jogo.

Com base na ideia de interpretação de personagens – característica principal dos jogos de papéis – podemos associar a atuação individual e coletiva às narrativas e a produção de padrões de RPGs a partir das mesmas, visto que as histórias são criadas por

quem joga e pelas mídias que consomem. O próprio *D&D* é estruturado em um cenário de “fantasia medieval” que abrange a fantasia e também envolve elementos históricos medievais, como a ideia de castelos, guerras, raças (humanos, anões, elfos e afins), e elementos fantásticos. Compreendem elementos fantásticos de origem germânica, apesar de nada impedir a inclusão de outros elementos mitológicos. Além da estrutura social, a política também está inclusa, pelos fundamentos monárquicos que geralmente permeiam os jogos nesse estilo. A utilização de armaduras, as armas de guerra, as batalhas e as paisagens características desse momento histórico são elementos que determinam a comparação ao medievo europeu.

O imaginário histórico do medievo europeu em relação às mulheres é de submissão à figura masculina. Geralmente associadas ao lar, à maternidade e afastadas das esferas políticas ou eclesiásticas. Essas ideias eram comuns por se remeterem a uma sociedade orientada pelo cristianismo, para o qual a figura das mulheres estaria diretamente associada à narrativa do Gênesis, em que se tem Eva como aquela que induz Adão a pecar, seja pelo corpo ou pela luxúria. Ou seja, marcadas historicamente pelos estereótipos da hierarquia cristã e masculina, construída.

A noção do universo de *Tormenta*²² (1999), RPG que será abordado no terceiro capítulo deste trabalho, também possibilita assemelhar alguns conceitos que estão presentes nas narrativas do jogo (RPG), e as problemáticas de gênero que são baseadas em noções de contextos e períodos históricos e da própria metodologia de escrita e pesquisa: quando nós, historiadoras e historiadores, nos debruçamos para estudar alguma civilização, comunidade, personagem, entre outras questões.

O livro do brasileiro Marcelo Paschoalin (2016), *Atisi: Edição Bárbara*, é outro exemplo, porque foca no contexto da civilização egípcia negra, ressaltando que boa parte da imagética acerca do Egito está na representação dos povos, do imaginário religioso e da construção das personagens, e é nitidamente inspirada na cultura africana. Primeiro, a criação das personagens que remetem à cultura de matriz africana, quando a jogadora tem que definir a sua terra natal, os idiomas, as crenças, cada característica das regiões do *Atisi: Edição Bárbara* herda e permite associarmos aos povos africanos, ou seja, o mundo que Paschoalin cria pode ser usado como referência para especificar essa questão. Visto

²² *Tormenta* (1999) é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG criado por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M Trevisan. *Tormenta* teve origem em 1999 na revista *Dragão Brasil* publicada pela Trama Editorial e depois pela Editora Talismã. Disponível em: <https://tormenta.fandom.com/pt-br/wiki/Tormenta>.

que a comunidade de mulheres aumenta a cada dia, e também por ser um RPG atual, o *Atisi* já apresenta preocupações com relação ao gênero, e também às questões étnico-raciais, ou seja, o autor transparece sua preocupação, algo pouco recorrente em livros da primeira década do jogo de papéis no Brasil.

Outro exemplo de RPG com temáticas pertinentes é o jogo *A Bandeira do Elefante e da Arara* (2018), criado por Christopher Kastensmidt, escritor norte-americano que vive no Brasil há muitos anos. O autor constrói um cenário que representa o contexto histórico do Brasil Colônia, entrelaçado com a ficção que geralmente está presente em jogos de papéis. Utilizando-se, assim, do folclore brasileiro, sendo inspirado na série de romances que escreveu antes mesmo do RPG sobre o aventureiro holandês Gerard Van Oost e o guerreiro africano Oludara, no Brasil do século XVI. É nítida a preocupação histórica do autor. Observamos muitas citações da historiografia quando analisamos as referências que compõem o livro, nas quais historiadoras e historiadores são citados. O cenário aparece com um diálogo entre a narrativa histórica e a narrativa do jogo de papéis, o que proporciona conhecimento histórico; esse diálogo atua como componente do que Jörn Hüsen denomina cultura histórica.

No livro *Razão Histórica: Teoria da história: os fundamentos da ciência histórica* (2001), Jörn Hüsen aborda o conceito de “consciência histórica” em sua origem e diversas vertentes para autorreflexão do pensamento histórico. Na medida em que “o pensamento histórico é fundamental para os homens se haverem com suas próprias vidas” (HÜSEN, 2001, p. 30). É a relação do modo de pensar historicamente, não só por pesquisadoras e pesquisadores da História, ou seja:

Trata-se de um campo a que pertencem inúmeros fenômenos do aprendizado histórico: o ensino da história nas escolas, a influência dos meios de comunicação de massa sobre a consciência histórica e como fator da vida humana prática, o papel da história na formação dos adultos como influente sobre a vida cotidiana (HÜSEN, 2001, p. 48)

Envolve a relação de representação social no espaço e tempo, que pode ser comparada à dimensão da própria história da humanidade, em termos gerais, e acerca de suas regras. A construção de um Role Playing Game exige um conjunto de regras, que chamamos de sistema de jogo, e podemos comparar as leis da vida cotidiana em sociedade, por exemplo. E, para cada gênero de jogo, o desenrolar das ações das personagens é decidido pela rolagem de dados, no estilo dos jogos de mesa. Como há uma apropriação de elementos da literatura, do cinema e de outros produtos culturais na

construção dos jogos de RPG, os estilos mais comuns, além do gênero “fantasia medieval” que se estabeleceu com o pioneiro *D&D*, são: terror, horror, fantasia, ficção científica, aventura, cyberpunk²³, ação e diversos outros. De fato, é possível jogar RPG no estilo que quisermos, basta escolher um livro de jogo de papéis para seguir as regras ou até mesmo criar suas próprias regras e cenários (mas, claro, isso requer experiência).

O livro *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game* (2000), de Andréa Pavão, pode nos aproximar da relação do RPG com o estilo das histórias em quadrinhos também no qual a autora explica a estrutura das HQs com relação às imagens e narrativas que se encontram no “gancho” da história, na tensão e no clímax.

Um aspecto extremamente marcante da forma destas publicações é o papel das ilustrações. Todo livro de RPG, deve ser, necessariamente, muito bem ilustrado. Isso faz parte da linguagem do RPG em sua especificidade como suporte. Talvez, por essa razão, nas convenções, é comum a presença dos ilustradores, que costumam ser solicitados para autografarem os livros dos fãs, tanto quanto os próprios autores. A linguagem visual dos livros de RPG segue a mesma linha das histórias em quadrinhos de aventura e ficção. São desenhos realmente atraentes e coloridos, o que torna a edição dos livros de RPG bastante cara (PAVÃO, 2000, p. 108).

Os quadrinhos geralmente seguem o gênero de aventura, ação, terror, fantasia, e afins, comum também em jogos, e no cinema. A pesquisa de Pavão adentra o universo das jogadoras e jogadores de Role Playing Game, e compreende que as histórias em quadrinhos são uma fonte de inspiração para a maioria das mestras e mestres de jogos de papéis.

Há uma infinidade de universos de heróis no mundo dos quadrinhos, com suas sagas, seus clãs de guerreiros, seu cenário, sua genealogia, de forma semelhante como acontece no mundo do RPG, em que cada universo possui um cenário específico para seus heróis, clãs e tudo mais (PAVÃO, 2000, p. 110).

Os Role Playing Games comportam uma aproximação com os quadrinhos, pois as histórias contadas juntamente com as imagens misturam-se para expressão de ideias, de estereótipos e, inclusive, de preconceitos, como no caso das representações de gênero, que são o foco deste estudo.

As mulheres, no universo dos quadrinhos, jogos, entre outras mídias da contemporaneidade, comportam lugares de silenciamento e sexualização, que são

²³ Resultante dos movimentos culturais em 1960 e 1970 na América do Norte, “cyberpunk” é um subgênero de ficção científica, em um cenário futurista que tende a focar em uma combinação de baixa e alta tecnologia “com avanços tecnológicos e científicos avançados, como inteligência artificial e cibernética, com um grau de impacto e radicais mudanças sociais.” Saiba mais, disponível em: <http://paleonerd.com.br/2015/06/19/a-narrativa-cyberpunk/>.

impostos a elas nas artes ao longo das narrativas historiográficas. Os contextos sócio-culturais são características que dificultam a inserção das mulheres no meio artístico, como disserta Talita Medeiros:

Ao pensarmos sobre as mulheres nas artes, fica pungente a questão da invisibilidade e dos impedimentos sociais. A capacidade para a grande arte, a criação e a genialidade como prerrogativas do masculino, o talento das mulheres para as artes aplicadas e ao ambiente doméstico, foram concepções que vigoraram e marcaram a história de muitas artistas. Ao observar às discussões e o lugar atribuído às mulheres ao longo do tempo na arte, é difícil não considerar a arte como uma construção social, permeada de relações de poder, assim como o é, o papel designado dentro desse campo aos homens e em contrapartida as mulheres. Como resultado, limitações aos talentos artísticos e a invisibilidade de muitas mulheres (MEDEIROS, 2020, p. 90).

Mesmo em meio às dificuldades, as mulheres sempre produziram arte. Medeiros (2020), ao analisar as obras de diversas mulheres quadrinistas, afirma que é pertinente demonstrar a infinidade de aspectos nas produções das mulheres, o que contribui com a desconstrução do silenciamento forjado pelas relações de poder nesse campo.

Nos livros de RPG, como nas HQs, as imagens não apenas ilustram o texto, como compõem seu próprio texto. Como a representação das mulheres no jogo, que é receptor de diversos outros significados além da comunicação visual, por exemplo, sobre as ideias semióticas de masculino e feminino que transparecem através das narrativas. Além disso, Andréa Pavão utiliza das diversas entrevistas (23 no total) que realizou durante sua pesquisa para definir quais são as leituras e inspirações específicas das mestras e mestres de RPG para compor a narrativa do jogo, como também a ideia das personagens pelas jogadoras de jogos de papéis. O objetivo da pesquisa de Pavão foi demonstrar como a leitura e a escrita são valores compartilhados pelas pessoas que jogam RPG:

Um aspecto que chama bastante atenção nesta comunidade de leitores é o quanto a leitura é um valor compartilhado. Digo aqui valor porque, frequentemente, o hábito da leitura ainda é uma prática em construção, algo que muitas vezes não teve as condições para se desenvolver plenamente, seja pela falta de recursos entre os jogadores das camadas mais populares, seja porque os familiares nem sempre dispunham de capital cultural ou, ainda, porque a leitura não fosse um valor partilhado no ambiente familiar. O contato com a empiria vem me revelar que o envolvimento com o jogo de RPG em si desenvolve este valor (PAVÃO, 2000, p. 136).

Ainda sobre o atributo da escrita nas mesas de Role Playing Game acompanhadas por Andréa Pavão:

Nesta categoria têm lugar as diferentes formas e suportes da expressão escrita encontradas no período de imersão no mundo do RPG: fanzines, roteiros de

aventura, registros de aventuras, diários de personagens, mapas e mensagens para os jogadores em situação de jogo, contos, histórias em quadrinhos, livros e suplementos de RPG, fichas de personagens... Qual o conteúdo destes escritos? Qual o seu tema? Mestres e jogadores de RPG podem ser vistos concentrados, papel e caneta nas mãos, escrevendo alheios ao burburinho dos eventos e nos encontros que acontecem, por exemplo, nas gibiterias da cidade. Alguns preparam a ficha de seu personagem, outros fazem anotações das linhas gerais da aventura que vão mestrar (PAVÃO, 2000, p. 160).

Entre as diversas formas de escrita citadas pela autora, a palavra e forma “fanzine” é uma das mais incomuns no geral. “Fanzine” é uma junção das palavras “fanatic” e “magazine” que acompanha a ideia de revistas, que são escritas por fãs de ficção científica, filmes, jogos, etc. Geralmente são produzidas e vendidas entre a própria comunidade de determinado tema. São apresentadas, assim, diversas possibilidades para se jogar Role Playing Game, também suas formas narrativas, leituras e escritas entre jogadoras e jogadores. Considerando algumas possibilidades de estilos, conheceremos alguns jogos que exerceram papel importante para a história dos jogos de papéis no Brasil.

Por exemplo, o primeiro RPG criado por brasileiros: *Tagmar*²⁴ (1991). É um RPG inspirado no universo de John Ronald Reuel Tolkien, autor da trilogia literária *O senhor dos anéis* (1954), assim, compreendemos que Tolkien e sua Terra Média²⁵ influenciaram o nascimento dos Role Playing Games de “fantasia medieval” em geral. A obra de Tolkien gera discussões complexas, por ter um legado clássico e fixo na cultura literária e cinematográfica ocidental. O universo é apreciado por uma legião de pessoas, promovendo mudanças na cultura pop em diversos países do mundo, como por exemplo, na influência dos Role Playing Games. Neste sentido, é complicado discutir as problemáticas da obra sem se tornar alvo de críticas. Porém, o conjunto de questões críticas ao espaço das mulheres, do feminismo e dos debates de papéis sociais em *O senhor dos Anéis* é pertinente.

²⁴ Nascido em 1991, com o título de 1º RPG Brasileiro, *Tagmar*, publicado então pela GSA foi o primeiro produto brasileiro para um mercado que ainda estava se formando. *Tagmar* foi um RPG típico do início dos anos 90, mas trazia uma série de novidades sendo que a principal era ter tudo que um RPG precisava em um único livro: regras, ambientação, magias, criaturas e uma aventura pronta. Na época, os RPG eram importados e era necessário ter vários livros para jogá-los. Em setembro de 2004, os autores do RPG *Tagmar* se reuniram, e em uma decisão histórica, decidiram liberar os direitos comerciais do RPG, desde que não fosse para fins lucrativos... Com esta resolução em mãos, um grupo de pessoas se reuniu e decidiu criar uma nova versão do *Tagmar*, então nascia assim o Projeto *Tagmar*, que tem um site para divulgação e de onde extraí todas essas informações.

Disponível em:
<http://tagmar.com.br/wiki/Default.aspx?PageName=Projeto+Tagmar&fbclid=IwAR0Y5U8zX5PfxJUllne-kp-LkNSrTOs1pBlPRd6xLNG6nptKzJAuZbpK5g0>.

²⁵ “Terra Média” é o nome da terra antiga e fictícia de J. R. R. Tolkien, onde a maioria das suas histórias ocorrem.

Tolkien era um homem conservador que viveu no período das duas grandes guerras mundiais – entre 1914 e 1945 – em que as mulheres saíram dos seus lares para ocupar os postos deixados pelos homens²⁶, porém, pouco se expõe sobre o papel social das mulheres durante o período das guerras. A questão principal a ser apontada é a desigualdade numérica entre as personagens “femininas” e “masculinas” do universo de Tolkien, a maioria das personagens são homens, e as personagens mulheres nunca são o centro das narrativas ou participam ativamente das aventuras e combates como os homens. Exceto em um caso: no terceiro filme da trilogia *O Retorno do Rei* (2003) quando a personagem “Éowyn” disfarça-se de homem para conseguir participar da guerra e segue escondida para o campo de batalha. É importante ressaltar também que as personagens mulheres construídas por Tolkien não são exemplos de personagens ruins, excessivamente sexualizadas ou inferiorizadas, como poderíamos esperar de um homem branco, classe média alta e cristão do período. Então, porque dissertei sobre essas questões? Trata-se dos estereótipos de gênero que são marcantes para as narrativas da “Terra Média”. E, na minha perspectiva, essas características constituem também a cultura de jogos de papéis. As personagens serviram de exemplo para a estrutura de jogos, com base no modelo patriarcal em que as mulheres acabam incorporando o que a sociedade espera delas.

Outro jogo é *O Desafio dos Bandeirantes*²⁷ (1992), segundo RPG brasileiro, o qual envolve a história do Brasil e a ficção, o que chamamos de “fantasia histórica”, sendo o primeiro RPG brasileiro a abordar temas do próprio país. As jogadoras e os jogadores podem construir personagens e atuar/interpretar como: pajés (figura de destaque dentro das tribos, são curandeiros e orientadores espirituais); jesuítas (membros da Companhia de Jesus, que tinham um projeto de colonização e a catequese dos nativos fazia parte desse projeto); babalorixás (chefe espiritual e administrador das casas de umbanda e xangô); e bandeirantes (sertanistas que adentraram o interior da América do Sul em busca de riquezas), além de interagir com personagens que são lendas do folclore brasileiro, como o

²⁶ Os filmes documentários *Women At War: 1914-1918* (2014) e *Women At War 1939-1945* (2015) discorrem sobre os papéis sociais das mulheres durante o período de guerras, e as maneiras como foram excluídas das narrativas dominantes. O culto aos heróis de guerra era o que prevalecia. A narrativa dos filmes, com imagens e vídeos dos períodos é importante para entender o cenário dos conflitos e lembrar-se dos jornalistas, operárias, camponesas, militantes, espãs, assistentes sociais, enfermeiras, entre várias outras posições que as mulheres ocuparam durante as guerras.

²⁷ *O Desafio dos Bandeirantes* é um jogo de interpretação de personagens (RPG) brasileiro, criado por Carlos Klimick, Luiz Eduardo Ricon e Flávio Andrade, e publicado em 13 de dezembro de 1992 pela editora GSA. Foi e ainda é utilizado por professores de História do ensino fundamental como instrumento metodológico para trabalhar história do Brasil colônia. Para mais informações sobre o RPG, ver <http://www.garotasgeeks.com/o-desafio-dos-bandeirantes-um-rpg-ambientado-na-historia-e-folclore-nacional/>.

saci e a mula-sem-cabeça. Ou seja, também é um ambiente predominantemente “masculino” pelo imaginário do período ao qual faz referência.

O terceiro lançamento exclusivamente brasileiro é *Demos Corporation* (1993), lançado pela *Venture Editora LTDA*.²⁸; o jogo incorpora um cenário de espionagem, as personagens faziam parte da Corporação Demos, encarregada de realizar grandes feitos de espionagem de alto nível. Foi um RPG inovador para esse momento do cenário brasileiro, pois é o primeiro jogo com a temática de espionagem e com um sistema próprio que foi desenvolvido por dois autores: Tarquinio R. M. Teles e Mauricio Cassanello Amaral, ambos acadêmicos de Engenharia. Assim, o sistema do jogo não era simples de jogar como outros RPGs sobre os quais já dissertei. De acordo com as análises produzidas pela comunidade de rpgistas, o “Demos corp” tem uma base matemática em seu sistema de jogabilidade, ou seja, o sistema é complicado, tanto que os próprios autores do RPG recomendaram uma adaptação do jogo para outros sistemas menos complicados, já que nem todas as pessoas que gostam de jogar precisam ter conhecimento de cálculo científico mais recorrente aos cursos das ciências exatas.

Durante o evento “USPCON VI”, realizado em novembro de 1995, no SESC Ipiranga, tivemos o lançamento de dois RPGs: *Arkanun* (1995), criado por Marcelo Del Debbio e Norson Botrel, e publicado pela Daemon Editora. É um cenário que entra na categoria de RPGs de horror, inspirado no contexto da Idade Média histórica e a mitologia do período. Especialmente a ideia de bruxas, demônios e afins. Envolve o contexto da peste negra que assolou a Europa e a dinâmica da Inquisição, empenhada em perseguir os (as) considerados (as) heréticos (as) e puni-los (as), inclusive com a condenação à fogueira, geralmente mulheres; e *Millenia* (1995), criado por Paulo Vicente Alves e Ygor Moraes Silva, sendo lançado pela extinta editora GSA é um RPG de ficção científica, em um cenário de alta tecnologia no ano de 2995, quando a cultura humana se espalha para outras galáxias, além de abrigar diversas raças alienígenas que desenvolvem viagens espaciais, combinação de sistemas estelares, planetas, combates entre naves estelares e o maior texto sobre armamento e equipamentos de combates que já foi publicado em um RPG nacional.

Esses RPGs citados acima são exemplos do quadro geral das primeiras publicações de RPG no Brasil, nas quais fundamentam a composição social, histórica e de gênero

²⁸ A Venture Editora LTDA. é uma editora e gráfica brasileira de Salvador-BA.

desses livros-base. Em geral criados por homens e suas visões de mundo. O conteúdo dos jogos é acompanhado de ideias, das diferentes formas de mídia: literatura, cinema, quadrinhos, entre outras. Os estereótipos de gênero são construídos nesse cenário em específico, pela espontaneidade dos homens e para sociabilidade deles. Os “papéis” heróicos nos RPGs são compostos de sentidos patriarcais, e entender os mesmos como produtores de identidades sociais, culturais e de gênero é indispensável. Teresa de Lauretis (1994) disserta que, por nós mesmos/as, já somos atravessados/as por tecnologias de gênero, porque a construção de gênero atua “com poder de controlar o campo do significado social e assim produzir, promover e “implantar” representações de gênero” (p. 228).

Fora deste “contrato” patriarcal, a realidade das mulheres no universo rpgista começa a mudar quando a presença e crítica feminista também emergem nesse meio, afinal, a perspectiva das mulheres é relevante para desnaturalização dos “rótulos”. Uma reflexão mais detalhada será abordada no segundo capítulo deste trabalho.

Os Role Playing Games, além dos gêneros narrativos, possuem categorias. Depois do RPG de mesa, começaram a se popularizar estilos como o MMORPG, e o Live action. O MMORPG, que foi criado depois do RPG de mesa, é outra modalidade de Role Playing: MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) que significa “Multijogadores online jogando o jogo de interpretação de personagens”. Esse tipo de jogo possui características e suportes diferentes do RPG de mesa, mas a estrutura de interpretação do jogo se mantém, ou seja, o grupo de pessoas também deve criar personagens. No entanto, as interpretam em um mundo virtual dinâmico. As aventuras são prontas, pré-calculadas; esta é a característica principal dessa modalidade, o que consiste na diferença entre o MMORPG e o RPG de mesa. Tais considerações implicam em diferenças substanciais entre as modalidades, assim, é importante ressaltar que todos os RPGs, tais quais conhecemos, vieram depois do *Dungeons & Dragons* (1974), o famoso *D&D*.

No contexto virtual, como os dos MMORPGs, a escritora Jane McGonigal (2012), no livro *A realidade em jogo*, afirma que os jogos estão cada vez mais conquistando o público, mostrando o seu potencial quando nos aproximam da realidade em que vivemos a partir da narrativa que os compõe: “(...) em poucas palavras, os jogos de rede social tornam mais fácil e mais divertido manter conexões sólidas e ativas com pessoas das quais gostamos, mas que não vemos ou com as quais não falamos com tanta frequência quanto

gostaríamos” (p. 88). É significativa essa outra modalidade de RPG, mesmo perdendo um pouco da subjetividade das narrativas em comparação ao RPG de mesa, pode romper barreiras de espaço e estabelecer relações como propôs a autora, o que se pode observar também na crescente diversidade de jogos e gêneros que a indústria de games vem consolidando no denominado “século do jogar”.

E, porque “século do jogar”? O filósofo Byung-Chul Han (2019) no livro *Bom entretenimento* provoca essa perspectiva ao afirmar que a realidade e a ficção estão se tornando cada vez mais fluídas nas sociedades, principalmente pelas relações sociais que, para o autor, estão conduzindo-se a um novo paradigma, no qual só importa para o mundo o que entretém. O “real” que está resultando no efeito que o entretenimento carrega. Isso é o que Han chama de “narrativas morais” no âmbito social.

Narrativas não argumentam. Elas tentam agradar e entusiasmar. É nisso que a sua alta efetividade se funda. As formas de entretenimento contribuem para a estabilização da sociedade ao habituarem normas morais, ao fixá-las em inclinações, no cotidiano e na obviedade do é assim que é, que não carece de nenhum julgamento ou reflexão adicional (HAN, 2019, p. 113-114).

É pertinente o entendimento crítico do autor, por isso devemos notar a importância que temos enquanto professoras e professores, ao estimularmos nossas alunas e alunos para a interpretação do mundo de modo questionador. As narrativas podem causar uma argumentação quando bem direcionadas.

Outra forma de jogar o Role Playing Game é conhecida por “live action”, significando algo como “vivenciando a ação”. É uma narrativa em que as pessoas envolvidas conseguem interpretar suas personagens de maneira em que nada tende a ser naturalizado. No “live action” também se pode imaginar o cenário, é um campo livre, igualmente narrado pela mestra do jogo, mas é utilizado mais do espaço ao redor como cenário de jogo, mais do que propriamente a mesa de jogo, essa é a principal diferença entre RPG de mesa e “live action”. Em uma sessão de RPG tradicional, cada jogadora pega a sua ficha e senta-se à mesa, desenvolvendo um pouco menos de interação com outras participantes da narrativa. Já o “live action” é o estilo de RPG que mais se aproximaria de um teatro em sua forma de jogar.

Nesse modo, a representação das personagens está ligada à atuação corporal, além da imaginação e dos textos, como uma atriz interpretando seu papel. A questão é que essas personagens são construídas antes com ajuda da mestra, e as ações se desenrolam mais livremente, diferente dos roteiros de um RPG de mesa tradicional. Marcos Tanaka Riyis

(2004), no livro *SIMPLES: sistema inicial para mestres-professores lecionarem a partir de uma estratégia motivadora*, disserta sobre a modalidade:

O Live Action é uma modalidade de RPG que é jogada "ao vivo", ou seja, é como se fosse um grande teatro interativo "de improviso". Como o Live Action é jogado em um espaço maior, a figura do mestre é ligeiramente diferente do mestre do RPG comum. Ele é como um diretor de teatro, e fica coordenando o jogo como um todo enquanto vários "mestres locais", ou auxiliares/monitores interagem com os jogadores para resolver as ações e conduzir a aventura em conjunto com eles e com o mestre principal (RIYIS, 2004, p. 35).

As vantagens dessa modalidade consistem na potência lúdica, no movimento das personagens que é atraente, pois desenvolve mais a expressão corporal. O filósofo Hans Georg Gadamer (1985), em sua obra *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*, me fez refletir sobre as linguagens do jogo e da História, no que envolve o conceito de arte em suas diversas formas. Em que o fenômeno é atemporal, todo tempo tem suas condições e criações artísticas, trata-se de notá-las como tal, e nos quais está ligada a fabricação.

Assim, esse impulso livre de jogo e a arte, em minha leitura envolvem muito os jogos contemporâneos, como o Role Playing Game, quando é possível notar as intenções do elemento lúdico nas produções, que também são arte e formas de comunicação. Essa comunicabilidade, e a representatividade que ela oferece, é importante para o conhecimento da História e desconstrução de gênero. Observaremos mais sobre os recursos do RPG, no próximo ponto, através dos elementos que o constituem.

1.3 Estrutura dos Role Playing Games

Idealizar, narrar um cenário, e construir personagens, é um exercício para a imaginação. Uma aventura de Role Playing Game é como contar uma história. Já compreendemos isso. E, para elaborar uma narrativa envolvente, todos os elementos atrativos podem ser considerados. Em uma mesa de RPG tradicional, geralmente utilizamos recursos simples, como o livro base do cenário com o sistema de jogo, as fichas das personagens, dados, papéis e canetas.

O livro é o primeiro elemento a ser escolhido no momento de decidir por onde começar um jogo de RPG, pois define o universo em que você vai entrar, e suas regras (o

sistema). As fichas são construídas a partir do universo escolhido e com a ajuda da mestra do jogo, onde as jogadoras e jogadores definem as habilidades, as ocupações, as fraquezas e a história da sua personagem. A ficha é um aporte com todas as informações de cada personagem, e geralmente encontramos um modelo no livro base, porque cada cenário apresenta características diferentes e, de certa forma, são mudanças significativas para o decorrer da narrativa. Canetas e papéis servem para anotar o que for preciso durante a aventura. E finalmente os dados, que definem a sorte de cada personagem; por exemplo, a cada ação de uma jogadora com sua personagem, ela precisa rolar dados para definir se a ação será bem sucedida ou não.

Existem diversos tipos de dados, o que varia são os lados, compostos geralmente por: d4, d6, d8, d10, d12, d20. Esses dados são usados em diferentes situações do jogo, ou seja, existe uma finalidade diferente para cada um. O número dos lados auxilia no controle das regras de cada sistema de jogo. E a variação é imensa, dependendo de cada livro e tipo de Role Playing Game escolhido. Em alguns cenários os dados definem os tipos de armas, magias, níveis, e defesa das personagens. O dado que geralmente é escolhido para jogos de RPG na educação é o d6 (seis lados), no objetivo de simplificar os sistemas para a finalidade, que seriam as aulas-aventuras. Uma mesa de RPG tradicional tem de quatro a seis pessoas jogando, e em uma sala de aula são em média trinta ou quarenta alunas e alunos, portanto a prioridade é simplificar o máximo possível. Voltamos ao trabalho de Riyis para citar um exemplo em estratégia e praticidade para o uso do Role Playing Game na educação.

Simples é um sistema simplificado de RPG (Role Playing Game) dirigido a professores que desejam aplicar essa atividade como estratégia de ensino. Esse sistema é, antes de tudo, simples, como deve ser um conjunto de regras e de jogo que pretende ser um facilitador ao trabalho do professor, que desempenha o papel de mestre do jogo. O Simples, então, é um instrumento para o professor desenvolver sua estratégia de ensino que seja, ao mesmo tempo, motivante e capaz de proporcionar a construção do conhecimento (RIYIS, 2004, p. 15).

A finalidade do livro de Riyis é demonstrar para as professoras e professores como funciona o jogo, o que é, e por que utilizar na educação. Além de explicar o funcionamento das regras e como podem construir uma aventura, ou seja, para os anos iniciais do RPG no Brasil é um livro pioneiro e significativo. Na concepção de que o Role Playing Game é “(...) uma excelente estratégia de ensino, porque atinge pelo menos três fatores importantes: ludicidade, aspecto afetivo-social e conteúdo” (TANAKA, 2004, p. 84).

Além da cultura escrita, oral e imagética contida no RPG, o jogo também envolve recursos como a música. Diversas ambientações fazem uso da sonoridade para caracterizar o cenário, as ações e até mesmo a narrativa do jogo. Geralmente as mestras e mestres identificam a música como um estímulo para a imersão das personagens na história. Diversas plataformas de música disponibilizam trilhas sonoras para aventuras de RPG, o Youtube²⁹ é um exemplo. A trilha sonora é um aporte muito utilizado pelo cinema, e que nos faz imaginar os elementos do universo, as personagens, o sentimento incluso em cada música. Esse recurso é significativo também para os Role Playing Games.

Quando os dados rolam sobre a mesa, as personagens podem entrar em ação. E a mestra do jogo amplia a imaginação ao representar o cenário e as situações às jogadoras e jogadores. Os elementos físicos, visuais, e sonoros são um toque de magia em um grande universo transmidiático que é o RPG. É nesse cenário que podemos observar como se constituem relações que dialogam com a sociedade em um sentido mais amplo de gênero, classe, localização, entre outros demarcadores de diferença.

Considerar as características das pessoas que jogam o Role Playing Game ou quem está mestrando uma mesa do jogo, é pertinente, pois apresenta os aspectos afetivos, sociais e culturais das mesmas. As situações e as perspectivas que formam a narrativa do jogo demonstram as particularidades de sua estrutura. Tanto pode pautar estereótipos de gênero, bem como desconstruí-los. O poder da interpretação e da representação é a potencialidade do jogo de papéis. Denise Leipziger no livro *RPG & Arte* (1996), afirma que “Narrar histórias é sempre a arte de as continuar contando” (p. 74). Pensando desta maneira, a contextualização de uma história pode sustentar características específicas do meio social e das ideias de determinada cultura. Como podemos observar, por exemplo, o quanto os RPGs mais tradicionais ainda permanecem perpetuando o clichê masculinista dos seus primórdios, visto que os homens ainda são a maioria no cenário. Como afirma Teresa de Lauretis (1994): “A construção do gênero é tanto o produto quanto o processo de sua representação” (p.216), ou seja, compreendemos que em qualquer espaço social, cultural e político, os homens ainda são privilegiados.

A presença das mulheres na comunidade diminui a desigualdade de gênero e abre espaço para a diversidade. Como jogadoras e mestras encontramos a possibilidade de desconstruir as imagens estereotipadas das mulheres, visto que os homens, em sua

²⁹ É um serviço de vídeo, subsidiário da empresa Google. A plataforma permite que as pessoas enviem vídeos, visualizem, classifiquem, compartilhem, comentem e afins.

maioria, geralmente objetificam nosso corpo. Estas questões são trabalhadas nos próximos capítulos da pesquisa.

As Mulheres e o Universo da Cultura de Jogos



2 AS MULHERES E O UNIVERSO DA CULTURA DE JOGOS

Compreendendo gênero como uma junção de práticas e relações sociais, e que proporciona uma discussão sobre “lugares” atribuídos às mulheres, afirmo que essa questão não é diferente na cultura de jogos, nem no universo pop em que está inserida. O universo da cultura pop, geek e nerd são espaços propícios para o consumo, nas formas de entretenimento mais lucrativas do mundo. Neste sentido, tudo pode ser vendido, sejam livros, filmes, séries, jogos, animações, entre outros.

O mercado é vasto, e quanto mais essa cultura cresce no mundo, os produtos, eventos e lojas especializadas (fixas ou virtuais) se multiplicam. Os produtos são referências aos universos de hobbies que definem o universo pop, nerd, geek e despertam a cultura de bens, que é um impulso de materialidade e de sentimentos da comunidade. Eu mesma só visto uma camiseta temática quando esta representa um momento especial, uma personagem com quem me identifico, ou um universo que admiro. A dissertação de Guilherme Yokote (2014), intitulada *O mundo dos nerds: imagens, consumo e interação*, traz essa questão com um argumento bastante relevante, pela afirmação de que “(...) o consumo não se resume à obtenção daquilo que se pode exibir em estantes, prateleiras ou corpos. Consumir significa, também, mobilizar sentimentos” (p. 45). O paraíso para as pessoas que curtem cultura pop são os eventos temáticos. A mobilização de sentimentos está presente na relação que temos com os objetos, que geralmente marcam momentos da vida. É como quando ouvimos uma música que gostamos, ou sentimos o cheiro do nosso perfume favorito, as lembranças daqueles momentos nos motivam. Essas memórias representam também condições para as “tradições” se estabelecerem na cultura pop.

Por exemplo, o evento HQPB (Quadrinhos e Cultura Pop na Paraíba) representa o público paraibano da cultura pop, nerd e geek. A primeira edição foi realizada em 2008, no Espaço Cultural José Lins do Rego, com foco em diversas atividades que promovem a produção artística usando às HQs e demais mídias, como jogos, bandas, séries, filmes, livros, entre outras formas de expressão. O evento proporciona experiências temáticas, além da interação entre a comunidade e produtoras de conteúdo brasileiras e também internacionais, com espaços de empreendedorismo para a comunidade, como também palestras e oficinas, o que contribui para visões diversificadas da cultura pop. A

participação da comunidade nas produções e expansões desses universos está cada dia mais perceptível. Jenkins (2009) em *Cultura da Convergência* afirma: “Produtores de mídia e anunciantes falam hoje em ‘capital emocional’ ou ‘lovemarks’, referindo-se à importância do envolvimento e da participação do público em conteúdos de mídia” (p. 235). E qual a conexão que as (os) fãs possuem para essa concordância? O mercado tradicional foca em narrativas com caráter excludente, visto que o público masculino e branco sempre obteve prioridade.

A reflexão sobre gênero, identidade racial e sexualidade, por exemplo, está sendo reivindicada pela própria comunidade por falta de representatividade, já que a comunidade aumentou e o “clube do bolinha”³⁰ não é mais o maior público consumista. Talita Medeiros (2020) afirma que o meio das histórias em quadrinhos por muito tempo foi considerado um “clube do bolinha”, naturalizando a “(...) crença de que mulheres não se interessavam por esse produto, fosse como consumidoras, ou ainda menos, como produtoras” (MEDEIROS, 2020, p. 63). Ou seja, é uma postura sexista arraigada em estereótipos de gênero.

Afinal, a prioridade do sistema capitalista é o lucro, e para isso as empresas tendem a se adaptar aos discursos de inclusão e igualdade para manter o sucesso e a produtividade. No Brasil, atualmente, as mulheres são a maioria entre os *gamers online*, com um total de 58,9%, segundo pesquisa³¹ feita pela Game Brasil 2018; por isso a urgência do debate sobre representatividade. Mesmo com o resultado da pesquisa, é pertinente ressaltar que as representações das mulheres nos games são padronizadas e sexualizadas, bem como o número de jogadoras profissionais no cenário competitivo que é praticamente inexistente, visto que as empresas que patrocinam os campeonatos só investem em jogadores (homens) e não por falta de talento, mas sim pela cultura sexista que envolve os jogos em geral.

Nos Role Playing Games atuais esses temas começaram a ser trabalhados. É o que conhecemos por RPGs *indies* ou alternativos; mesmo sendo um cenário amplamente

³⁰ Talita Medeiros (2020) explica que o “clube do bolinha” é um “(...) termo que ganhou força a partir da HQ Little Lulu (Luluzinha, no Brasil) criada em 1935 pela quadrinista Marge (Marjorie Henderson Buell), na qual, dois de seus personagens principais, Luluzinha e Bolinha vivem situações de seu cotidiano. Contudo, na história, as personagens com idades entre 8 e 10 anos estão vivendo o que na psicologia se define por fase latente, na qual pertencer à um grupo com os mesmos interesses e gostos se torna o mais importante, o que fica bastante evidente na história, como no fato de Bolinha ser presidente do clube dos meninos, cujo lema é menina não entra” (MEDEIROS, 2020, p. 28).

³¹ Disponível em: <https://dialogando.com.br/comportamento/entretenimento/somos-todos-gamers/> Acesso: 18/11/2019.

masculino, diferente da realidade dos jogos *online*, as discussões inclusivas já os atingiram. Estes jogos são desenvolvidos geralmente por pequenas empresas e até mesmo pela comunidade, incluindo discussões sobre africanidades, gênero, entre outras questões pouco trabalhadas desde o surgimento do jogo até os anos 2000. O trabalho de Raphael T. Silveira (2019), intitulado “Jogue como uma garota: a desigualdade de gênero nas vozes de jogadoras de RPG” trata essa proposta dos RPGs *indies*:

As propostas dos RPGs Indies tinham um caráter mais plural, avançando em demandas sociais e incluindo grupos de forma mais inclusiva que o mercado tradicional; os sistemas de jogo também ficaram cada vez mais narrativos e com regras mais simplificadas ou com sistemas de regras mais intuitivos e dinâmicos, fora do padrão; os cenários também ficaram ainda mais diversos (SILVEIRA, 2019, p. 22).

O fato é que as pessoas gostam de se sentir representadas nas produções midiáticas que consomem, além de ser mais relevante e politicamente correto ter diversidade nas produções. Sejam jogos, filmes, livros ou qualquer outro meio de mídia. Silveira (2019) trabalhou com a vertente da História Oral, obtendo diversas entrevistadas na busca da reflexão sobre desigualdade e violência simbólica sentida pelas mulheres no meio nerd, e em específico nos jogos de RPG.

Os jogos e a cultura gamer, e talvez nerd/geek num sentido mais abrangente – do qual o mundo de RPG não escapa – é descrito como um grande reduto de desigualdades de gênero, que lentamente vêm sendo trabalhadas e repensadas, principalmente devido à maior participação de mulheres no consumo de jogos (SILVEIRA, 2019, p. 24).

Neste sentido, o ativismo político é o que define a luta cotidiana contra o machismo, a homofobia, o racismo e a violência naturalizada no meio nerd/geek/pop. O consumo e o mercado virtual no universo gamer é um fenômeno lucrativo e de sociabilidade; por esses motivos, as jogadoras e jogadores criam valores a partir dos “bens virtuais”, como disserta Adler Ariel Mendes (2019) em sua dissertação intitulada *Mais que um jogo: consumo de skins³² por mulheres no game League Of Legends³³*:

Com base nessa noção e juntando com o que apresentei como sendo bens virtuais, afirmo que skin é um bem virtual consumido pelos gamers que, mesmo não mudando as habilidades do personagem virtual (como força, destreza ou

³² As skins são roupas virtuais que as personagens dos jogos podem comprar e utilizar, e não altera as habilidades das personagens servem apenas para mudar o visual.

³³ O jogo League of Legends foi criado pela Riot Games, uma empresa norte americana fundada como um estúdio de jogos independente em 2006 por Brandon Beck e Marc Merrill. Conhecido pela sigla LoL, é um game online, no qual dois times se dividem com cinco personagens para cada lado (possuindo diferentes funções cada um), com o objetivo de destruir as torres de defesa adversária até chegar na base inimiga e destruí-la, se encaixando como eSports (esporte de jogo eletrônico).

velocidade), alteram esteticamente a imagem do personagem ou de determinado objeto (como armas). Além disso, com o investimento de tempo, dinheiro e cuidados a esse bem, acaba sendo uma extensão da pessoa dentro dos jogos digitais, criando afetos entre a skin e o indivíduo (MENDES, 2019, p. 33).

A crítica de Donna Haraway em *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano* (2009) à categoria “mulher” no meio tecnológico, por exemplo, permeia a cultura que define a imagem das mulheres em jogos como *League of Legends*. Os ciborgues de Haraway (2009) são criaturas da realidade e da ficção, ou seja, “o ciborgue é uma matéria de ficção e também de experiência vivida – uma experiência que muda aquilo que conta como experiência feminina no final do século XX” (p. 36). Neste sentido, o sexo-ciborgue seria uma construção do social e do corporal, assim como o gênero, mas com especificidades progressistas.

De uma outra perspectiva, um mundo de ciborgues pode significar realidades sociais e corporais vividas, nas quais as pessoas não temam sua estreita afinidade com animais e máquinas, que não temam identidades permanentemente parciais e posições contraditórias. A luta política consiste em ver a partir de ambas as perspectivas ao mesmo tempo, porque cada uma delas revela tanto dominações quanto possibilidades que seriam inimagináveis a partir do outro ponto de vista. Uma visão única produz ilusões piores do que uma visão dupla ou do que a visão de um monstro de múltiplas cabeças. As unidades ciborguianas são monstruosas e ilegítimas: em nossas presentes circunstâncias políticas, dificilmente podemos esperar ter mitos mais potentes de resistência e reacomplamento. Gosto de imaginar o LAG, o Grupo de Ação de Livermore, como uma espécie de sociedade ciborguiana, dedicada a transformar, de forma realista, os laboratórios que mais ferozmente corporificam e espalham os instrumentos do apocalipse tecnológico – uma sociedade comprometida com a construção de uma formação política que realmente consiga juntar – o tempo suficiente para desarmar o estado – bruxas, engenheiros, anciões, perversos, cristãos, mães e leninistas. Fissão Impossível é o nome do grupo de afinidade política em minha cidade. (Afinidade: aparentado não por sangue mas por escolha; a substituição de um grupo nuclear químico por outro: adiver por afinidade) (HARAWAY, 2009, p. 46).

Romper a crença de que existe um padrão natural em ser mulher, condiz com o conceito ciborguiano, trata-se de uma categoria altamente complexa, construída por meio de discursos científicos, sexuais e de outras práticas sociais questionáveis. Desde pequenas somos cobradas por um padrão de corpo, roupa e comportamento. As cobranças que escutamos desde a infância constroem uma consciência sobre nós mesmas, e essas percepções ficam gravadas na mente e nos conduzem a realidades e pensamentos limitantes. Essas vozes internas soam também para a reprodução do machismo. Os bloqueios do nosso corpo ecoam no poder pessoal que também estão cravados na nossa cultura.

Portanto, possuir uma skin no *LoL*, na concepção de Mendes (2019) é um modo de busca pela representatividade. O trabalho foi realizado a partir de entrevistas com mulheres e homens gamers para o reconhecimento do lugar social (o próprio autor reconhece seu lugar de fala), explorando a questão do consumo e em específico a prática da compra de skins por mulheres. No entanto, são pessoas específicas que conseguem se identificar com as “roupas virtuais” porque, no geral, os modelos insistem em representar o padrão de mulher branca, magra, em roupas hipersexualizadas. São raras as exceções. Concordo com Mendes na afirmação de que “O baixo número de mulheres entre formandos em áreas da computação, desenvolvimento de games está ligado às determinações culturais impostas ao gênero” (MENDES, 2019, p. 71). É evidente essa questão quando analisamos que na maioria dos jogos a produção é idealizada e construída por homens, ou seja, as histórias são mais centradas na figura “masculina”. O cenário de games é misógino, a exemplo da própria Riot Games (empresa que desenvolveu o *League of Legends*) que já foi processada por diversos casos de discriminação de gênero, no que não constitui um fato isolado; geralmente a promoção de mulheres no meio gamer (não só) é evitada exatamente por homens. Mendes (2019) relata:

Vide exemplo da própria Riot Games que, recentemente, foi processada por discriminação de gênero. Um dos funcionários e um ex-funcionário afirmam que a publisher tem ambiente que coloca “os homens primeiro”. Tanto que, segundo esses funcionários, um supervisor se recusava a promover mulheres e evitou que uma das funcionárias subisse em outras áreas da empresa (MENDES, 2019, p. 71).

Além das diversas áreas da empresa, o próprio campeonato profissional de *League of Legends* é opressor, como é a realidade de diversos outros games também. Em fevereiro de 2019, o primeiro time feminino de *LoL* do cenário competitivo estreava na abertura da LCL (League of Legends Continental League), divisão de elite do jogo na Rússia (Comunidade dos Estados Independentes). O time formado por homens RoX³⁴ enfrentou a VAEVICTIS³⁵, equipe formada por mulheres, e, pelas atitudes “tóxicas”, a equipe da RoX foi punida pela empresa do jogo.

A causa foi pela fase de banir personagens, que é o momento em que os times escolhem com que campeãs e campeões vão jogar e banem os que não querem ver no time inimigo. Em uma atitude machista, o time da RoX banuiu apenas personagens da função

³⁴ RoX é uma organização russa de eSports fundada em 2007, tendo sua divisão de *LoL* formada em 2014.

³⁵ Vaevictis eSports é uma organização russa de eSports fundada em 2015, e foi a primeira equipe feminina a participar do circuito competitivo do *LoL* no mundo.

“suporte” que é uma posição associada às mulheres de maneira estereotipada, pois são personagens que assumem uma jogabilidade passiva, jogando sempre em função de outras personagens. Outro time que jogou contra a VAEVICTIS, e foi punido por atitudes discriminatórias também, foi Vega Squadron³⁶, que teria propositalmente prolongado a duração da partida, o que a Riot Games configurou como uma conduta antidesportiva. O site da *Tech Tudo* informou em uma matéria³⁷ os detalhes do caso.

A parcela consciente da comunidade não deixou que os casos fossem esquecidos, afinal, o cenário de *League of Legends* é plural, mesmo que o jogo ainda seja padronizado e os campeonatos mundiais limitados ao sexo masculino. A Riot Games puniu apenas pela visibilidade dos casos, basta ser mulher e jogar *LoL* para saber que denunciar o assédio e a discriminação constante é sentir que não há punição como deveria com relação aos abusos sofridos pelas jogadoras “comuns” do jogo. Eu, enquanto invocadora de *League of Legends*, já me deparei por diversas vezes com o preconceito contra mulheres no cenário; as frases “Vai lavar uma louça”, “Cuidar do marido”, “Vadia”, “Aprende a jogar antes”, entre outras, são cotidianas. Além da maneira nada sutil de nos associarem à função “suporte” de modo depreciativo, das ofensas naturalizadas, ainda descredita a nossa jogabilidade e, no cenário profissional, somos pouco patrocinadas, o que contribui para essa cultura excludente.

Os interesses da cultura de jogos quando focados nos homens brancos, héteros e de classe média, afirmam também um conceito já estudado por diversas mulheres que é o “boyhood”, que significa no contexto de jogos algo como o “companheirismo entre homens”, e essa ideia é perpetuada nas produções como também nas sociabilidades. Os valores tidos como “masculinos” para a sociedade ocidental são naturalizados, a ponto de rejeitarem as diferenças nos jogos, como a presença das mulheres, por exemplo, no espaço que era tido apenas como masculino. Os homens, em sua maioria, não conseguem observar suas posições de privilégio na sociedade, e não assumem que a misoginia é uma metodologia reiterada na manutenção desses privilégios. Não seria diferente no contexto dos jogos. E, como desenvolvedores, buscam representar o que é “socialmente aceito” se identificando com identidades normativas de gênero e excluindo mulheres, não-binários, entre outras identidades.

³⁶ Vega Squadron é uma organização russa de eSports formada em 2012, e teve sua estreia no LoL em 2015.

³⁷ Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/02/lol-riot-adverte-rox-e-vega-por-discriminacao-contratime-da-vaevictis-esports.ghtml> Acesso: 19/11/2019.

A inserção das mulheres em espaços machistas como os da cultura pop, geek e nerd apresenta questões importantes para refletirmos. Quando as mulheres começam a fazer parte ativamente desse universo de hobbies, não mais de forma reduzida, mas de maneira que ocasiona desconforto ao denominado “clube do bolinha”, os homens encontram mecanismos para nos discriminar. Por exemplo, o termo “mansplaining” é a contração das palavras “man” (homem) e “explaining” (explicação), ou seja, explicação masculina, e se aplica quando um homem quer comentar ou explicar algo a uma mulher de uma maneira simplista, sendo que na maioria das vezes a mulher conhece mais sobre o assunto do que o homem que está determinado a explicar. Essa ação é desenfreada no contexto de jogos, pois os homens não conseguem aceitar quando uma mulher demonstra mais conhecimento que eles em determinados jogos, séries, filmes, livros, etc.

É sobre a violência no ato de nos interromper enquanto falamos, e o próprio assédio que é também muito comum no meio nerd. Nos jogos online, muitas mulheres se escondem com nicks (apelidos) “masculinos” ou referências que não possam identificar seu gênero, visto que ainda é uma maneira de tentar reduzir o assédio e as manifestações de preconceito por parte dos homens. É a negação preconceituosa abordada no trabalho de Thaís Herrera (2018) intitulado *Representações de gênero no mundo dos games: Design como ferramenta contra a misoginia*.

O mundo nerd, particularmente o mundo dos games, é marcado pela misoginia. Frequentemente se vê relatos de diversos tipos de ofensas e violência às mulheres que jogam. Segundo uma matéria da BBC Brasil (2017), citando um levantamento do blog Price Charting realizado com 874 jogadoras, 63% das respondentes afirmaram ter sofrido assédio em jogos online (HERRERA, 2018, p. 14).

Assédio, violência simbólica, falta de patrocínio e representatividade são aspectos que estão sendo repensados no mundo nerd, só que em passos lentos. Em uma sociedade em que nos é ensinado que existem “coisas de meninas” e “coisas de meninos”, os jogos são praticamente um feudo masculino. Por essa razão Daniela Menti e Denise Araújo (2017) pontuam que a violência de gênero no âmbito dos games deve ser revista pelas diretrizes judiciais para que “(...) as empresas que organizam torneios de games priorizem e levem a sério esse tipo de comportamento” (p. 85).

As relações de gênero na sociedade são desiguais e violentas e, sendo assim, afetam as mulheres tanto na esfera virtual quanto na material, por isso a importância de promover debates em ambos os espaços.

Neste sentido, é pertinente ressaltar que os games são mais atuais que os RPGs, mas que os problemas continuam os mesmos, apenas em plataformas diferentes. As pessoas que nos hostilizam são as mesmas que, em sua maioria, desenvolvem os jogos, como afirma Herrera (2018): “(...) é preciso primeiramente analisar a misoginia de um contexto mais amplo, uma vez que o que vemos acontecendo nos games não é algo novo, e sim, apenas um novo meio de manifestação de algo que já existia desde tempos imemoriáveis” (p. 32-33).

Os games eletrônicos, por exemplo, adquiriram aspectos dos jogos clássicos como os RPGs. Nos jogos de mesa cada pessoa tem autonomia para criar suas personagens, o que difere bastante da maioria dos games eletrônicos (em que podemos encontrar personagens pré-montadas) com um modelo intencionalmente pensado, logo habitualmente objetificadas e sexualizadas. A realidade sexista das produções ao representar as mulheres no universo pop, nerd e geek não se limita aos jogos, como já compreendemos anteriormente; são apresentados desdobramentos das representações dos corpos das mulheres em séries, filmes, livros, entre outros.

Teresa de Lauretis (1994) afirma que “a sexualização do corpo feminino tem sido, com efeito, uma das figuras ou objetos de conhecimento favoritos nos discursos da ciência médica, da religião, arte, literatura, cultura popular e assim por diante” (p. 221). Nesta perspectiva, a luta feminista pode explicar as mudanças ocorridas no cenário pop, quanto à presença das mulheres e ao ativismo exercido. Outra pesquisa que reflete sobre essas questões é a da Stephany Pereira (2017) intitulada “Meu cosplay, minhas regras: uma análise sobre o cosplay feminino e o espaço da mulher no universo nerd e geek”, considerando a relação dos *cosplays* com as discussões de gênero; em suas próprias palavras, o “(...) recorte se deu em razão das discussões feministas cada vez mais presentes e pertinentes, para que se reforce que a mulher merece seu espaço, não importa em qual instância social” (p. 13). A cena “cosplay” é a abreviação de “costume” e “play”, significando uma forma de representação de personagem, ou seja, é a arte de interpretar uma personagem de determinado universo ficcional, recorrendo a maquiagem, interpretação, vestuário, entre outros procedimentos.

Nos eventos de cultura pop, geek e nerd, é quase unânime a presença de pessoas interpretando cosplays, e assim como nos RPGs, o cosplay tem toda uma significação visual propensa a estereótipos, já que a maioria das mulheres que constroem cosplays incorporam as narrativas e imagens sexualizadas de seus autores homens. E quando não há

essa “semelhança” com o que denominam “personagem original”, a comunidade não aprova a representação. Por exemplo, uma mulher gorda e negra ao se caracterizar como cosplay não é aprovada como seria em uma mulher magra e branca na personagem, já que geralmente os corpos ficcionais seguem um padrão de forma, e cor. É possível notar essa questão em diversos universos da cultura nerd que trabalham com personagens mulheres que são representadas como “barbies”, nos padrões do imaginário masculino de perfeição. bell hooks disserta em *Black looks: race and representation* (1992): “Existe uma conexão direta e permanente entre a manutenção do patriarcado, e da supremacia branca nesta sociedade e a institucionalização pelos meios de comunicação de massa, de imagens específicas, e representações de raça”³⁸ (p. 2). Ou seja, controle sobre as imagens é fundamental para a manutenção de qualquer sistema de dominação racial e de gênero.

Pereira continua a problematizar as formas de violência contra as mulheres no cenário nerd:

Em diversos ambientes de manifestação de cultura nerd, as mulheres são, até por conta dessa hipersexualização das personagens representadas nesse universo, vistas da mesma forma. De maneira similar, existe uma repulsa de alguns homens nerds pela ocupação cada vez mais constante do gênero feminino nos ambientes antes usufruídos apenas por eles. Diversos são os relatos de mulheres que são assediadas e sofrem preconceito em universos como o do cosplay – que tratarei com mais profundidade à frente –, nos próprios eventos de cultura nerd/geek e até online, seja por meio de redes sociais, fóruns e jogos online (PEREIRA, 2017, p. 48).

Estamos ocupando espaços lúdicos que por muito tempo nos foram negados e, ao fazer parte desses “lugares”, interrompemos esse imaginário que constantemente associa as mulheres às figuras de idealização masculina. Isabela Brasil (2018) disserta em seu trabalho “A mulher no mundo geek”, no contexto das 31 entrevistadas, sobre as problemáticas enfrentadas no cenário, na intenção de dar voz a essas mulheres reais.

Os assédios sofridos nos eventos, nos jogos, pelas mulheres reais e pelas mulheres personagens são constantes. As personagens femininas são majoritariamente demonstradas como mulheres frágeis, com exposição corporal enorme, com papéis muitas vezes simplórios (BRASIL, 2018, p. 59).

As personagens são construídas, de fato, com uma visão masculina normativa e opressora, por isso a importância em encorajar mulheres a ocupar esses espaços, assim, a realidade começa a se modificar. Isabela Brasil aponta: “Eu via as personagens femininas

³⁸ “There is a direct and abiding connection between the maintenance of white supremacist patriarchy in this society and the institutionalization via mass media of specific images, representations of race”

menosprezadas, apalpadas e sem a devida representação do que é ser uma mulher. Precisava problematizar essa situação, dar voz não só a mim, mas a outras mulheres geeks que também possuíam incômodos” (p. 80). É uma luta diária ser mulher em uma sociedade com tantas desigualdades sociais e de gênero. Somos submetidas constantemente a tradições, como os próprios papéis sociais que são impostos às mulheres e aos homens. Neste sentido, incluímos também as formas de comportamentos, vestimentas, tanto quanto os corpos e suas construções históricas. No artigo de Claudia Vianna e Daniela Finco sobre “Meninas e meninos na Educação Infantil: uma questão de gênero e poder” (2009), ambas problematizam a ideia de controle de corpos desde a infância.

O minucioso processo de feminilização e masculinização dos corpos, presente no controle dos sentimentos, no movimento corporal, no desenvolvimento das habilidades e dos modelos cognitivos de meninos e meninas está relacionado à força das expectativas que nossa sociedade e nossa cultura carregam (VIANNA, FINCO, 2009, p. 272).

A naturalização dos papéis de gênero na infância são estratégias voltadas para o controle das expressões corporais de meninas e meninos. Assim, pode-se perceber que toda imagem está sujeita, como na linguagem dos jogos, a transmitir padrões sociais e históricos. A semiótica abrange essa questão da linguagem visual e compreende a cultura de jogos na composição das imagens e sua relação com a cultura expressa em conteúdo simbólico. Ou seja, são as funções simbólicas de comunicação entre grupos de indivíduos de um determinado contexto histórico-social presente em jogos como o Role Playing Game.

Para Teresa de Lauretis (1994), a imagem pode estabelecer discursos e formas de percepções que afetam a vida social das pessoas, principalmente se estas ocuparem posições sociais marginais em relação às narrativas de poder hegemônico. As linguagens predominantes são como os discursos sexistas que ainda permeiam o universo da cultura pop, e persiste pela pouca representatividade das mulheres envolvidas na produção de conteúdo; isso compreende questões diversas que envolvem a repressão e a dominação patriarcal.

De Lauretis (1994) questiona: “Como as mudanças de percepção afetam ou alteram os discursos dominantes? Ou em outras palavras, que investimentos resultam em maior poder?” (p. 226). A possibilidade de mudanças estruturais está maneira de “implantar novos objetos e formas de conhecimento em novos sujeitos” (p. 226). Ou seja,

investir em diversidade, no que é fundamental nos distanciarmos da visão patriarcal, essas questões estão enraizadas socialmente, o que permite a perpetuação dessa dominação.

A dissertação de Eliane Bettocchi (2002), intitulada *Role-Playing Game: um jogo de representação visual de gênero* abrange essa questão de imagem, gênero e RPG: “(...) será pelas ideias de gênero que despertam as imagens de RPG, e outras imagens também, pois as insistências não estão atreladas a um tipo de produção, discurso, lugar ou período; elas pertencem ao imaginário e à linguagem, não a seus suportes” (p. 17). Bettocchi é designer e ilustradora, trabalhou no RPG brasileiro *A Era do Caos*³⁹ (1997), e, em sua pesquisa, analisa a sintaxe visual das ilustrações de personagens de RPG como ferramenta na construção dos estereótipos visuais femininos e masculinos que formam esses signos visuais. Em suas próprias palavras:

Neste contexto, entendo conteúdo como o que a obra evoca, além do assunto (mensagem visual), mas não ostenta: as atitudes possíveis – ideologias e tradições (e eu acrescentaria imaginário) – de um determinado contexto histórico-social qualificado, inconscientemente, por uma personalidade e condensado numa obra. E acrescento aqui a participação do receptor-sujeito: sua história de vida e contexto sócio-cultural também influenciando no que se “seleciona” e se “interpreta” (criativamente, não hermeneuticamente) como conteúdos (BETTOCCHI, 2002, p. 62).

Nesta perspectiva, os RPGs são também signos visuais que abarcam ideias de gênero nas personagens ditas “femininas” e “masculinas” que são representadas em seus cenários. Para Bettocchi, o design dos RPGs tradicionais pode enfatizar a construção de estereótipos que são atribuídos às figuras “femininas” e “masculinas” para viabilizar a disseminação de ideologias a partir delas. É importante ressaltar que a ilustradora, assim como eu, desenvolveu a pesquisa também por interesse pessoal: “(...) além de uma preferência pessoal pelo assunto, minha experiência na produção deste tipo de imagem me levou a perceber que estas ilustrações sintetizam tanto as informações sobre a ambientação, quanto as possibilidades de individualização e interferência de cada jogador” (p.15). É uma tradição nos jogos de RPG a reprodução do que o público masculino espera, em suas determinações visuais “formais” que apelam pelo erótico. Assim, Eliane Bettocchi afirma:

³⁹ O RPG brasileiro *A Era do Caos* (1997) foi lançado pela editora Akritó em 1997, pelos autores Carlos Klimick e Flávio Andrade, com a parceria da ilustradora Eliane Bettocchi. O cenário é do gênero “cyberpunk” onde criaturas da mitologia nacional tentam sobreviver à realidade urbana, dominada por sociedades secretas e conspirações político-econômicas.

Isto nos permitiu concluir que estas representações visuais seguem determinados padrões formais que parecem se relacionar com o imaginário tanto de jogadores quanto de produtores de RPG, sobretudo no que diz respeito à escassa participação feminina no consumo e produção do jogo: uma idéia mitificada de gênero cristalizada em certos estereótipos – um uso naturalizado do imaginário (BETTOCCHI, 2002, p. 133).

A ideia de imaginário proposta por Bettocchi reflete a concepção de sujeito e visão de mundo, ressaltando que o imaginário possui “verdades associativas”, ou seja, culturais, em vias simbólicas e discursivas. Vistos pelas narrativas de Role Playing Games, o “sujeito” seria a comunidade e o “imaginário” a forma como se constroem as narrativas, permeando assim essas referências e preconceitos, como afirma a autora:

O sujeito, focalizado pela via do simbólico, é um lugar do discurso (só se é sujeito se for de um discurso); vistos pela lente do imaginário, sujeito e lugar se confundem e se colorem, agregando várias associações, referências, preconceitos, enfim, “acessórios” e “parasitas” diversos (BETTOCCHI, 2002, p. 58).

Essas questões explicam o porquê de muitas mulheres não se interessarem por jogos como os Role Playing Games. Nós ainda nos sentimos como intrusas em um ambiente que pouco nos representa visualmente, entre diversos outros atos discriminatórios do universo. As mulheres são maioria nas ilustrações de RPGs, o que não determina representatividade, já que as imagens são um reflexo da cultura machista que as permeia. Bettocchi apresenta em sua pesquisa duas imagens de um artigo exclusivo para o site da Devir Livraria sobre a participação de mulheres no 9º *Encontro Internacional de RPG* em 2001, as quais expõem questões pertinentes para esta pesquisa. Observem as imagens 1 e 2, abaixo:



Imagem 1: Texto de Érica Graciano publicado na revista Devir.⁴⁰

“Agora elas estão de igual pra igual!”, afirma Érica Graciano (2001), a mulher que escreveu o artigo. É contraditória essa afirmativa, visto que nos anos 2000, o RPG era ainda mais excludente do que nos dias atuais. Na imagem, podemos observar que todas as mulheres são brancas, ou seja, é provável também que de classe média como a maioria dos homens que jogavam RPG no período.

Adiante, Graciano (2001) declara que precisou fazer “muito esforço” para encontrar mulheres que falassem sobre o RPG, eventos, relacionamentos, entre outras questões. Como poderiam, assim, estar de igual para igual? Com apenas uma mulher por mesa de RPG, que geralmente são compostas por seis pessoas. E essa realidade mudou pouco, a maioria das mesas continua com o número mínimo de mulheres atuantes.

A matéria inteira é permeada por estereótipos que assombram as mulheres que jogam RPG desde quando o jogo surgiu no Brasil, por exemplo: “Imagine 5 mulheres colocadas juntas com uma única função: conversar!” Reforçando o padrão de que

⁴⁰ Ver BETTOCCHI, 2002, p. 149.

mulheres gostam de “fofocar”, o texto de Graciano segue destacando pontos que estão sujeitos a problematização, já que a maioria dos homens acreditam que somos “enfeites” das mesas de jogo e não que, assim como eles, estamos dispostas a nos aventurar pelos cenários de Role Playing Games. Quando Graciano (2001) destaca “(...) os homens que jogam RPG estão bem cotados, tirando um ou outro mal educado, os demais jogadores as tratam com respeito e paparicação”. Mais respeito e menos “paparicação” é o que nós mulheres e jogadoras de RPG precisamos.

Teresa de Lauretis (1994) reflete sobre este ângulo na afirmação de que “(...) o gênero é efetivamente uma instância primária de ideologia, e obviamente não só para as mulheres” (p. 216). Ou seja, a ideia de “mimar” podemos considerar como uma maneira de os homens subjugarem e tomarem o controle do jogo, enquanto as mulheres são privadas da voz ativa da narrativa, assim como acontece na vida cotidiana.

Érica Graciano continua: “(...) fazer com que uma mulher na sua mesa se sinta protegida, mimada e em alguns casos privilegiada”. No geral, é possível observar que os homens não conseguem aceitar uma atuação presente por parte das mulheres nos jogos, apenas se assumirmos um papel de submissão, o que não difere da realidade social na qual vivemos, além de propiciar um ambiente de passividade e competição feminina, como afirma Graciano (2001): “Algumas de nossas mulheres até mesmo admitiram sentir ciúmes quando outras mulheres invadem seu grupo apesar de desejarem que mais e mais meninas joguem”. Inclusive, são reproduzidas ideias do senso comum para determinar como as mulheres supostamente costumavam jogar RPG.

Andrea Pavão (2000) contribui com esse julgamento ao sustentar que: “Parece que há uma tendência, entre as mulheres que “mestram”, a serem menos autoritárias e valorizar os aspectos interpretativos do jogo em detrimento das regras” (p. 98). Cria-se o imaginário de que o público “feminino”, jogando ou mestrando, é “mais cabeça” ao afirmar que as mulheres preferem valorizar a interpretação (no sentido de diálogos) das personagens ao sistema de regras ou o que denominamos de “pancadaria” ou “over power” nos jogos, que significa quando a personagem tem muita força física e poder para os confrontos. Não é uma regra mulheres gostarem mais de interpretação e acordos, e homens de lutas sangüinárias, esses são estereótipos de gênero que permeiam os jogos e a sociedade. Como podemos observar no texto da imagem 2 abaixo:



Imagem 2: Texto de Érica Graciano publicado na revista Devir.⁴¹

“Observadoras, investigativas e menos impulsivas” são as características que Graciano (2001) associa às mulheres jogadoras de RPG. Não são atributos ruins para quem joga RPG, apenas não devemos tratar como regra, pois nem todas as mulheres possuem essas preferências, e nem todos os homens preferem embates violentos. Neste sentido, concordo com Donna Haraway (2009) quando ela afirma que:

Não existe nem mesmo uma tal situação – “ser” mulher. Trata-se, ela própria, de uma categoria altamente complexa, construída por meio de discursos científicos sexuais e de outras práticas sociais questionáveis. A consciência de classe, de raça ou de gênero é uma conquista que nos foi imposta pela terrível experiência histórica das realidades sociais contraditórias do capitalismo, do colonialismo e do patriarcado (HARAWAY, 2009, p. 47).

⁴¹ Ver Bettocchi, 2002, p. 150.

Com esta afirmação, Donna Haraway rompe a ideia de “ser” mulher como natural e propõe pensar uma sociedade baseada em afinidades, que nega a concepção dualista do sexo-gênero. Assim, as diferenças são transformadas em possibilidades. Haraway (2009) aponta alternativas para reforçar a construção de novas formas de pensar o mundo se distanciando de categorias fixas de gênero.

Voltando a imagem 2, a planilha à qual se refere o texto faz parte da “ficha” que apresenta as habilidades das personagens para auxiliar no jogo. Segundo Graciano, as mulheres mudam a perspectiva dos jogos, e disso não discordo, porém como a mesma afirma no artigo: “Com isso concluímos que mais mulheres na mesa mudam sim o rumo dos eventos do jogo, mesmo que a maioria dos jogos escritos por nossos mestres sejam muito masculinos ainda”. Após se contradizer várias vezes, Graciano reforça o que viemos reconhecendo em todo o texto: os jogos em geral e especificamente o RPG são cenários ainda muito masculinizados.

“Realmente é mais difícil manter um relacionamento com um homem que não joga, imagine sua namorada dizendo: vou passar a noite com 8 caras em volta de uma mesa mas amanhã nós vamos ao cinema”. Esse trecho de Graciano apresenta a cultura patriarcal que define o que as mulheres podem ou não fazer, em contrapartida, os homens são livres para fazerem o que desejarem. Remete também à questão de estar sob a “proteção” do companheiro, ou ter a liberdade apenas se aprovada por ele ou pela sociedade, que julga qual é o comportamento certo ou errado para as mulheres. A visão de Érica Graciano não é algo distante, representa a visão machista que nos submete a valores conservadores desde a infância, e que realçam uma mentalidade social bastante atual, vale ressaltar.

A imagem das mulheres na cultura de jogos é, na verdade, uma representação estereotipada de todos os ângulos da sociedade patriarcal, um objeto de fantasia masculina e misógina. As “mulheres como seres históricos”, como propõe Teresa de Lauretis (1994), são as mulheres reais e de relações reais, esta diversidade que deveria ser representada nos jogos, como afirma a autora: “(...) as mulheres são motivadas e sustentadas por uma contradição em nossa cultura” (p. 217). Neste sentido, é pertinente e contributiva a discussão sobre como essa cultura se estabeleceu e os meios de como modificá-la.

No próximo ponto da pesquisa, intitulado “Do Girls Game Movement ao futuro de representatividade”, abordo questões como os movimentos de representatividade nos

games e a colaboração de diversas mulheres ativistas para esse avanço sociotecnológico, mesmo que em passos lentos.

2.1 Do *Girls Game Movement* ao futuro de representatividade

Os jogos digitais são um fenômeno da contemporaneidade que, ao mover-se das universidades estadunidenses para o mercado de consumo na década de 1970, se introduziam também em quase todos os suportes de comunicação que utilizamos no cotidiano atual, como celulares, computadores, tablets, televisões, entre outros. Considerando o poder de informação que essas mídias possuem, para além do mundo virtual, é necessário avaliarmos as vivências das pessoas que utilizam essas plataformas digitais. A cibercultura gera uma conexão entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias disponíveis no mercado, neste sentido, o ciberespaço é um campo de sociabilidade online e acaba por originar novas formas de relações sociais, com sistemas, códigos e especificidades do ambiente.

Nesta perspectiva, o ciberespaço pode ser útil como ferramenta para explorar políticas inclusivas em seus diversos suportes. No contexto de jogos online, o *Girls Game Movement* surge para denunciar a ausência de representatividade “feminina” nos games, visto que a tecnologia traz novas possibilidades para discutir a construção social de gênero e sexualidade. A dissertação de Lucas Goulart (2012) intitulada *Proudmoore Pride: potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade* apresenta uma reflexão acerca das potências que a cultura de jogo digital oferece à construção de identidades de gênero no evento chamado *Proudmoore Pride* – uma parada LGBT dentro do jogo online *World of Warcraft*⁴² (2004) – procurando perceber de que maneira se constroem possibilidades de modos de vida não-misóginos e não heteronormativos nessa cultura; em suas próprias palavras: “A esse contexto chamo de tecnopolítica: o entendimento de que a cibercultura é um importante campo para a disputa de ideias e identidades” (GOULART, 2012, p. 50).

Neste mesmo ponto de vista da tecnopolítica nasce o *Girls Game Movement*, a partir dos movimentos ciberfeministas do início da década de 1990, que encontraram a necessidade de se pensar as questões de gênero no ambiente das novas tecnologias, sendo

⁴² *World of Warcraft* é um MMORPG, desenvolvido e distribuído pela Blizzard Entertainment, lançado em 2004. Considerado o MMORPG mais famoso do mundo, chegou a ter mais de 11 milhões de jogadores ativos.

assim, mais discussões necessárias para os movimentos feministas atuais. E na intenção de desconstruir também a ideia que dominava as empresas de jogos digitais, que colocavam as mulheres em posições objetificadas e sexistas. Inspirado pelo movimento e pela visão de lucro, o mercado de consumo, nas formas de constituir e manter um público feminino nos jogos, começou instituindo um segmento de “jogos femininos”, mas esse movimento acabou seguindo uma lógica masculina, como afirma Goulart:

Em contraponto a esse movimento da indústria, alguns(mas) desenvolvedores(as) de jogos resolveram constituir um movimento que acabou se proclamando Girls Games Movement (movimento de jogos para garotas), enquanto o movimento de jogos considerados objetificadores e sexistas acabou sendo chamado de Pink Games (Jogos cor-de-rosa). Produtoras especialmente construídas para esses estilos de jogo – tendo a Purple Moon como principal referente – tinham como objetivo uma perspectiva demográfica, com menos ênfase em aspectos de uma ultrafeminilidade, e um interesse em construir experiências de jogo baseadas em questões do dia-a-dia de mulheres e meninas. O Girl Games Movement também foi o primeiro movimento que se propunha a pensar práticas conjuntas entre desenvolvedores(as) da indústria dos jogos digitais, pesquisadores(as) em estudos de gênero e militantes dos movimentos feministas (GOULART, 2012, p. 57).

Ou seja, os jogos para meninas viviam duas visíveis facetas: a do amplo mercado e a do movimento ciberfeminista. Enquanto o amplo mercado desenvolvia jogos promovendo estereótipos de gênero, o movimento de mulheres visava conquistar espaço se propondo a pensar práticas sexistas comuns da indústria dos jogos digitais, vendo em estudos de gênero e na militância feminista a possibilidade de tornar os jogos acessíveis às meninas e mulheres.

Donna Haraway (2009) afirma: “A situação real das mulheres é definida por sua integração/exploração em um sistema mundial de produção/reprodução e comunicação que se pode chamar de ‘informática da dominação’” (HARAWAY, 2009, p. 63). Esta perspectiva de Haraway se aplica ao movimento de jogos para meninas que foi vivido brevemente pelos jogos de PC embrulhados na cor rosa, criados e comercializados para meninas. Foi a lógica do mercado por trás do Girls Game Movement, no sentido de que meninas, igualmente aos meninos, precisavam de computadores desde a infância. Caracteristicamente, o movimento dos jogos “femininos” envolveu o deslocamento das culturas tradicionais de jogos – como o próprio Role Playing Game – para o mundo digital, visto que as grandes empresas investiram em jogos tradicionalmente focados na ideia de feminilidade: os chamados Pink Games (jogos cor de rosa).

O livro de Justine Cassell e Henry Jenkins (1998) intitulado *Chess for Girls? Feminism and Computer Games* é um exemplo, pois levanta questões importantes para entendermos como se originou o contexto de jogos estereotipados para meninas, procurando analisar também a relação de como conciliar objetivos políticos dos movimentos feministas com interesses econômicos da indústria de games, o que denominam de “feminismo empresarial”. Em outras palavras, abordam como as mulheres nos meios de produção cultural e tecnológico podem conseguir lutar para aprofundar seus ideais em práticas materiais e midiáticas da sociedade, ou seja, é mais uma maneira de conquistar aos poucos a almejada equidade de gênero, neste caso, a partir dos jogos e da tecnologia. Desse modo, Cassel e Jenkins explicam:

O movimento “jogos para meninas” surgiu a partir de uma aliança incomum e altamente instável entre ativistas feministas (que querem mudar a “sexualização” da tecnologia digital) e líderes da indústria (que querem criar um mercado para meninas em seus jogos). Alguns questionam se é possível conciliar plenamente o objetivo político com o econômico⁴³ (CASSELL; JENKINS, 1998, p. 4).

Por exemplo, o título do livro se originou de um comercial de “xadrez para meninas” (*chess for girls*), no qual é produzido um jogo voltado a estereótipos de gênero e feminilidade. O comercial segue o padrão da indústria, e começa apresentando um menino e uma menina jogando xadrez, o menino logo se move para dar xeque-mate em sua irmã. A garota responde: “O xadrez não é divertido!” E varre as peças do tabuleiro, aborrecida. Um locutor aparece e diz: “Não se preocupe, agora existe o xadrez para meninas!”; logo o comercial do jogo se transforma em um tabuleiro de xadrez cheio de peças semelhantes a bonecas, garotas escovando os cabelos da rainha, encontrando com os cavaleiros, entre outros elementos que podemos associar a construções sociais do feminino e, neste caso, do que meninas iriam “gostar de jogar” e encontrar isso no xadrez, jogo este que sempre foi atribuído ao público “masculino”.

O comercial, neste sentido, é um exemplo que Cassel e Jenkins utilizam para apresentar a perspectiva da obra que consiste em debates do feminismo em remodelar a opinião pública, e conquistar uma posição no mercado competitivo de jogos. Como também a preocupação em abordar e redesenhar as tecnologias, na intenção de reconstruir a cultura da infância através de jogos inclusivos, em suas próprias palavras:

⁴³ “The “girls’ games” movement has emerged from an unusual and highly unstable alliance between feminist activists (who want to change the “gendering” of digital technology) and industry leaders (who want to create a girls’ market for their games). Some question whether it is possible to fully reconcile the political goal with the economic one”. Tradução livre.

Esta introdução mapeará a gama de respostas feministas diferentes à questão do jogo para meninas, oferecendo uma imagem de visões ideológicas concorrentes e fluidas que sugerem as inadequações dos estereótipos da mídia de feministas americanas como doutrinadoras e "politicamente corretas". Como as mulheres ganham controle sobre os meios de produção cultural e tecnológico, elas estão tendo que lutar para traduzir seus ideais em práticas materiais. Este livro documenta nesse processo de traduzir a teoria feminista em prática⁴⁴ (CASSEL; JENKINS, 1998, p. 4).

Neste mesmo viés feminista e mercadológico, a empresa norte americana Purple Moon foi fundada pela designer Brenda Laurel, que focava em videogames para meninas entre 8 e 14 anos. O empreendimento da empresa representava na década de 1990 a ideia de desconstrução dos aspectos de uma ultrafeminilidade nos jogos para garotas, com o interesse de construir experiências de jogo baseadas em questões reais do cotidiano de mulheres e meninas. Assim, em 1996, motivada pela tecnologia e a sociologia que acompanha os games, Brenda Laurel criava a *Purple Moon*, com um principal objetivo: “Eu queria criar jogos que chegassem a meninas onde elas estivessem e finalmente conseguimos isso na Purple Moon”⁴⁵ (p. 21); documenta Meagan Marie no seu livro intitulado *Women in Gaming: 100 professionals of play* (2018), a editora de games escreveu o livro para destacar 100 mulheres – como a Brenda Laurel – que ajudaram a estabelecer a indústria de videogames, as mulheres que lutam pela diversidade e as jovens que um dia liderarão o mercado.

Brenda Laurel afirmou que gosta de pensar que, entre muitas outras, ela contribuiu e ampliou a consciência ética para os videogames. A Purple Moon fechou em 1999, quando “A Mattel comprou e fechou o estúdio, como Laurel diz, para evitar a concorrência pela franquia Barbie”⁴⁶ (p. 21). Após o fechamento da Purple Moon pela empresa de jogos e brinquedos Mattel, Brenda Laurel segue a vida de pesquisa acadêmica, e afirma “Tenho orgulho do meu trabalho de ter trazido jogos para garotas com a Purple

⁴⁴ “This introduction will map the range of different feminist responses to the girls’ game question, offering a picture of competing and fluid ideological visions that suggests the inadequacies of media stereotypes of American feminists as doctrinaire and “politically correct.” As women gain control over the means of cultural and technological production, they are having to struggle with how to translate their ideals into material practices. This book documents one moment in that process of translating feminist theory into practice”. Tradução livre.

⁴⁵ “I wanted to design games that met girls where they were and we finally succeeded in that at Purple Moon”. Tradução livre.

⁴⁶ “Mattel bought and closed the studio, as Laurel puts it, to avoid competition for the Barbie Franchise”. Tradução livre.

Moon no final dos anos 1990⁴⁷” (p. 21). Goulart (2012) também disserta sobre essa questão de pequenas empresas como a Purple Moon:

Isso aconteceu pelo decadente interesse demonstrado pelos(as) estudiosos(as) com o passar do tempo, e pelas intensas dificuldades em operar com pequenas empresas no mercado de jogos digitais, tendo como consequência o fechamento de muitos estúdios com a proposta do Girls Games Movement – incluindo a própria Purple Moon (GOULART, 2012, p. 58).

A Purple Moon representou a tentativa de criar games para meninas em contextos alternativos, diferentes dos games desenvolvidos pelo mercado tradicional – por exemplo, a Barbie Fashion Designer (1996) da Mattel, que é um jogo para meninas criarem roupas e acessórios, podendo selecionar tons e temas padrões, ou seja, baseado em estereótipos de gênero –, criou jogos como: *New School Rockett's* (1997), *Secret Paths in the Forest* (1997), *Starfire Soccer Challenge* (1998). Os três games foram produzidos para sistemas de programação “Windows e Macintosh” (empresas).

O *New School Rockett's* (1997), por exemplo, é o primeiro jogo da série “Rockett's” e situa-se como um romance visual, isto é, a personagem vai experimentando eventos da vida real, encontros e emoções. *Secret Paths in the Forest* (1997) é um jogo da mesma série *Rockett's New School* (1997), e a narrativa leva a jogadora a encontrar uma casa na árvore mágica, para assim ouvir e resolver os problemas de um grupo de meninas. Estes jogos foram pensados a partir de um projeto de pesquisa de mercado e durante quatro anos foi conduzida por Brenda Laurel; a pesquisa procurava entender mais sobre os hábitos de brincadeira de meninas, e como elas diferiam dos meninos. *Starfire Soccer Challenge* (1998) é outro jogo da Purple Moon que foi construído com anos de pesquisa, assim como os títulos anteriores. A narrativa do jogo compreende em controlar um time de futebol feminino, o que fazia todo sentido para o ano de 1998, pois a copa de futebol feminino e as jogadoras norte- americanas estavam perto de ganhar, assim, o mercado poderia ser explorado pelo impacto deste acontecimento.

Os dois primeiros jogos *Rockett's New School* (1997) e *Secret Paths in the Forest* (1997) não foram bem avaliados pelos movimentos feministas – mencionados por Lucas Goulart – e pela própria ideia do Girls Game Movement como o *Starfire Soccer Challenge* (1998), visto que o jogo trouxe uma nova visão sobre esportes para garotas, já que o futebol é um esporte ainda muito atribuído ao universo “masculino” e as mulheres deste

⁴⁷ “I am proudest of my work to bring games to girls with Purple Moon in the late 1990s” . Tradução livre.

cenário são discriminadas, ou seja, o jogo é descrito como exemplo para desconstrução desse valor que vem se perpetuando no corpo social há muito tempo.

Os outros dois jogos, segundo os movimentos feministas, ainda percorriam estereótipos de gênero. Concordo com essa perspectiva, já que o primeiro jogo aborda um contexto de sentimentalismo, algo que já é habitualmente associado às mulheres nas narrativas dominantes. O segundo jogo é ainda mais delicado porque apresenta uma narrativa que seria considerada “feminina” em termos culturais, pois permeia a ideia de encontros para conversar e resolver problemas como “meninas” fariam. De Lauretis (1994) ressalta a importância da crítica aos discursos dominantes com relação às mulheres: “Esse tipo de desconstrução do sujeito é efetivamente maneira de reter as mulheres na feminilidade (Mulher) e de reposicionar a subjetividade feminina dentro do sujeito masculino, seja lá como for definido” (p. 236).

Portanto, observo que o início da desconstrução de gênero nos produtos que Brenda Laurel direcionava na Purple Moon, teve um papel importante na década de 1990 no contexto de jogos para meninas, mesmo que ainda perpetuasse estereótipos em alguns produtos. O fato é que, em comparação ao grande mercado, a Purple Moon se destacava pelo seu modelo mais alternativo na construção de jogos, que deixou de existir após ser vendida para a Mattel em 1999. A empresa padronizava os jogos para composições da Barbie, que é um símbolo para meninas até os dias atuais, e fruto do clichê de gênero. Neste sentido, no próximo ponto da pesquisa disserto sobre como as mídias podem revolucionar e proporcionar uma mudança significativa na indústria cultural de games e na vida das pessoas.

2.1.1 A mídia como aliada para uma mudança estrutural na cultura de jogos

No livro de Meagan Marie (2018) sobre as 100 mulheres mais influentes no cenário de video games, existem muitas histórias inspiradoras – apresentaria todas se os limites da pesquisa permitissem – que precisavam ser contadas como modelo de representatividade. Neste sentido, selecionei algumas figuras – além de Brenda Laurel – que considero pertinente para os propósitos da pesquisa, nomes como: Carol Shaw, Lisette Titre – Montgomery, Jane McGonigal, Anna Anthropy, Anita Sarkeesian, Ana Ribeiro, e Regina Luki – Kgatle. Cada mulher que é apresentada no livro de Meagan Marie abre os

caminhos para histórias de mulheres como personagens centrais, e principalmente para simbolizar a diversidade que nós, mulheres, representamos.

Formada em Ciências da Computação pela Universidade de Berkeley, Carol Shaw foi contratada em 1978 pela Atari – empresa norte-americana de produtos eletrônicos fundada em 1972 – e ficou conhecida pelo seu trabalho como engenheira computacional, notória por ser a primeira mulher desenvolvedora de jogos eletrônicos no mundo. No livro, Marie disserta sobre como Shaw se tornou uma designer de renome trabalhando com a distribuidora de games norte-americana Activision Publishing, Inc.: “Shaw começou na Atari como engenheira de software de microprocessador em 1978, focada na programação de jogos para o Atari VCS - depois do renomado Atari 6000 ⁴⁸” (p. 26). Shaw era a única mulher da sua equipe trabalhando com a empresa e desenvolvendo jogos, ou seja, ela se configura como importantíssima na abertura para outras mulheres entrarem na indústria de games.

Outra figura presente no livro que chamou minha atenção foi Lisette Titre – Montgomery, mulher, negra – uma das únicas quatro mulheres negras que são apontadas no livro –, com quase 20 anos de experiência em especialidades como: efeitos especiais, modelagem de personagens e pintura de texturas. Lisette Titre também está envolvida na promoção da diversidade em videogames e programação, como a própria Meagan Marie ressalta: “Encorajando a empresa negra”⁴⁹ (p. 139). O foco da artista no mercado de games é encorajar comunidades consideradas à margem da sociedade, como pessoas negras, principalmente mulheres: “Minha esperança é que mais mulheres e meninas negras leiam (os artigos da essence) e realizem uma carreira nos jogos”⁵⁰ (MARIE, 2018, p. 139). E também a comunidade LGBTQI+.

O “the essence article” que Lisette Titre menciona, é a *Essence*, uma revista afro-americana mensal para mulheres, que foi publicada pela primeira vez em 1970. A revista americana é representativa, pois se encaixa como uma das poucas revistas que se concentra em atingir o público de mulheres negras, além de considerar suas próprias experiências de liberdade com relação às imagens opressivas que o mundo promove, ou seja, é um meio de cunho ativista para o enfrentamento do racismo estrutural. Lisette Titre

⁴⁸ “Shaw started at Atari as a microprocessor software engineer in 1978, focused on programming games for the Atari VCS – later renamed the Atari 6000”. Tradução livre.

⁴⁹ “Encouraging black enterprise”. Tradução livre.

⁵⁰ “My hope is that more brown women and girls will read (the essence article) and realize a career in game is possible”. Tradução livre.

alude à revista porque ela também representa o percentual de mulheres que lutam todos os dias para conquistar seu espaço, e toma a luta da comunidade afrodescendente para si, encorajando a capacitar mulheres negras de todo o mundo a entrar no universo das novas tecnologias ou pelo menos demonstrar que é possível.

Com mais de 25 games produzidos, Jane McGonigal, citada por Meagan Marie, acredita que pode mudar o mundo através de campeonatos de games - “Campeonatos de jogos para mudar o mundo”⁵¹(p. 192)., McGonigal é uma designer americana de jogos que defende o uso da tecnologia para canalizar atitudes positivas para a socialização, a partir da psicologia positiva – área da psicologia que se concentra no bem-estar individual e social. McGonigal já escreveu diversos livros sobre seus trabalhos com games, descrevendo o poder da inovação e do futuro dos jogos. Ela disserta sobre como podemos utilizar das ideias do design de jogos para corrigir o que há de errado com o mundo real, como afirma Meagan Marie: “McGonigal vê os jogos como muito mais do que uma forma de entretenimento, ela argumenta que o seu potencial de aproveitar a inteligência coletiva serve para a melhoria de todos”⁵² (p. 192).

O livro *A realidade em jogo* (2012), ou *Reality is broken* (2011), de McGonigal, é um exemplo. O livro foi traduzido para o português pela antiga Editora Best Seller Ltda. e classificado como bestseller pelo jornal *The New York Times*, como afirma Meagan Marie:

Em 2011, McGonigal lançou seu primeiro livro chamado *Reality is broken*: por que os jogos nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Mais uma vez, ela recorreu à psicologia positiva, bem como à ciência cognitiva e à sociologia, para argumentar que os jogos podem ser usados de maneiras significativas para afetar positivamente o mundo, proporcionando felicidade e motivação, o que estimula a reflexão e ajuda a desenvolver a comunidade⁵³ (MARIE, 2018, p. 193).

Neste mesmo sentido, McGonigal desenvolve *A realidade em jogo* (2012) na ideia que os jogos nos ajudam a imaginar e inventar um futuro melhor juntas, juntos e juntos. Ou seja, jogos são mídias e podem nos auxiliar no cotidiano de militância. Marcia Tiburi em seu livro *Feminismo em Comum: para todas, todes e todos* (2018), foca no contexto de

⁵¹ “Championing games to change the world”. Tradução livre.

⁵² “McGonigal sees games as much more than a form of entertainment, she argues in the potential to harness collective intelligence for the betterment of all”. Tradução livre.

⁵³ “In 2011, McGonigal released her first book called *Reality is broken*: why games make us better and how they can change the world. She once again drew from positive psychology, as well as cognitive science and sociology, to argue that games can be used in meaningful ways to positively affect the world, from facilitating happiness and motivation, to instilling meaning and helping develop community”. Tradução livre.

luta por uma sociedade melhor para todas as pessoas, independente de gênero, sexualidade, raça e classe social.

A obra de Tiburi (2018) nos alerta sobre como as relações patriarcais fazem parte de um sistema que nasce da cultura e está enraizado nas instituições que precisamos criticar para fazer a sociedade repensar essas estruturas. Ou seja, segundo Marcia Tiburi: “A transformação da sociedade precisa ser pensada rumo a uma vida melhor para todas as pessoas. Isso implica em pensar outro projeto. Outra política, outro poder, outra educação, outra ética, outra economia” (p. 123-124). Desse modo, podemos associar essa transformação à ideia dos jogos também, pois precisam ser repensados para inclusão de todas as pessoas.

Anna Anthropy é outro exemplo. Uma mulher trans e designer de games que tem uma carreira com mais de 100 games desenvolvidos, e costuma abordar temas como gênero e sexualidade. Segundo Meagan Marie (2018), é impossível descrever o trabalho de Anthropy: “Mais de 100 jogos depois, é quase impossível descrever o corpo de trabalho da Anthropy, porque é muito variado em temas, gêneros e mecânicas”⁵⁴ (p. 236). Um dos jogos dela, chamado *Dys4ia* (2012) foi trabalhado nesse sentido, para abordar suas experiências de gênero e terapia de reposição hormonal. O jogo documenta um período do seu tratamento através de uma política de gênero, identidade, privilégio de brancos e desenvolvimento pessoal. As jogadoras e jogadores encontram no jogo expressões de representação de gênero, complicações da terapia com hormônios, questões médicas, sociais e a jornada para as “coisas” aliviarem.

Fruto deste trabalho é também o seu livro *Rise of the video game zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form* (2012), o conceito de “zinesters” caracteriza-se por pessoas que criam e distribuem seus próprios zines, como também pode ser estendido a alguém que não faz estritamente zines, mas que administra uma distribuição. A ideia do livro é de democratizar os jogos, ou seja, construir jogos em que as pessoas se identifiquem como a própria autora afirma:

O que eu quero dos videogames é que a criação seja aberta a todos, não apenas a editores e programadores. Quero que os jogos sejam pessoais e significativos, não apenas polpa para um público estabelecido. Quero que a criação de jogos

⁵⁴ “Over 100 games later, Anthropy body of work is nearly impossible to describe because it is so varied in themes, genres and mechanics”. Tradução livre.

seja descentralizada. Eu quero acesso aberto ao ato criativo para todos. Eu quero jogos como zines⁵⁵ (ANTHROPY, 2012, p. 9-10).

“Eu quero jogos como zines” esta é a questão e comparação de Anthropy. Já que zines são acessíveis a todas as pessoas, pelo baixo custo e grande rotatividade. Adoramos jogos, e discutimos sobre suas mecânicas incessantemente, então porque não nos dedicamos mais aos seus conteúdos e problemáticas?

Uma problemática é a ideia de “crunch culture” ou “cultura da crise”, por exemplo, que ficou conhecida pelas diversas denúncias de abusos durante o período de desenvolvimento de games, visto que na maioria das empresas que sediam esses produtos muitas pessoas trabalham mais de 60 horas por semana, esses são dados da pesquisa⁵⁶ elaborada pela *International Game Developers Association* (IGDA), constatando que 62% das desenvolvedoras (es) de jogos relatam que o trabalho é árduo, com 17% trabalhando mais de 70 horas, de acordo com a Pesquisa de Satisfação do Desenvolvedor (DSS) de 2015 da International Game Developers Association (IGDA).

Jogar videogames pode ser prazeroso, mas desenvolver videogames é outra história. As mulheres que entram na indústria de jogos ou consomem jogos atestam isto. Muitas vezes são assediadas, ameaçadas, entre outros abusos. Dois casos mais famosos foram contra a Zoë Quinn e Anita Sarkeesian. Zoë Quinn é uma desenvolvedora de games exemplo do que chamamos de “Gamergate” que seriam os episódios da cultura videogames onde mulheres, LGBTQI+ e pessoas fora do padrão branco, foram intimidadas e agredidas por atuar dentro da cultura de jogos digitais, principalmente por figuras que se encaixam no ponto de vista do “homem nerd”.

Lucas Goulart e Henrique Nardi (2017) em *Gamergate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina*, afirmam que: “Quinn começou a receber ameaças de morte e estupro, tendo seus dados revelados na internet (uma prática conhecida como doxxing) e contas em redes sociais invadidas” (p. 255), depois de denunciar a relação abusiva de violência sexual e psicológica com o também desenvolvedor de jogos *indie*

⁵⁵ “What I want from videogames is for creation to be open to everyone, not just to publishers and programmers. I want games to be personal and meaningful, not just pulp for an established audience. I want game creation to be decentralized. I want open access to the creative act for everyone. I want games as zines” . Tradução livre.

⁵⁶ Disponível em: <https://igda.org/news-archive/press-release-62-of-developers-indicate-their-job-involves-crunch-time/> Acesso: 14/12/2019.

Alec Holowka; o site Garotas Geeks tem uma matéria⁵⁷ detalhada sobre o caso. O gamergate se tornou uma campanha contra assédio e teve como alvo várias mulheres na indústria de videogames, dando continuidade em movimentos como o “Me too” para denunciar e enfrentar a violência contra mulheres na indústria de jogos.

Anita Sarkeesian é uma crítica feminista de jogos digitais e cultura pop. Em minha opinião, Anita é uma das mulheres mais importantes trabalhando para a desconstrução da imagem das mulheres na mídia. Em 2009, ela começou o videoblog “Feminist Frequency”⁵⁸ e a série de vídeos “Tropes vs. Women e Tropes vs. Women in Video Games”⁵⁹, que examinam padrões na representação de mulheres na cultura pop. Anita, assim como Zoë Quinn e incontáveis mulheres que trabalham no cenário de jogos foram alvo de uma gigantesca onda de ódio online, ou seja, são público-alvo do gamergate.

O “Feminist Frequency”, de hobby passa a ser o trabalho em tempo integral para Anita Sarkeesian, ela explana na palestra⁶⁰ pelo “TEDxWomen” – um evento TEDx são encontros locais, onde palestras e apresentações ao vivo do TED são compartilhadas com determinada comunidade – sobre seu projeto, a série de vídeos, o ambiente misógino dos jogos e a campanha de ódio online da qual foi vítima. Anita conta: “Sou crítica da cultura pop, sou feminista e mulher, e sou tudo isso abertamente na internet”⁶¹ (02m03s). Por ser mulher, Anita atravessou ataques massivos vindos de comunidades e fóruns de discussão de jogos na internet, onde a colocaram como vilã pela crítica feminista que ela faz à representação das mulheres em video games. Meagan Marie também disserta sobre o trabalho de Anita Sarkeesian:

Quando Sarkeesian começou a criar vídeos em sua sala, ela não estava querendo entrar no jogo. "Comecei a fazer vídeos no YouTube", disse ela. "Não foi necessariamente 'Essa vai ser minha carreira'." Ela aplicou sua lente feminista a uma ampla variedade de conteúdos da cultura pop: filmes, TV, videogames, brinquedos e muito mais. Seu trabalho começou a atrair atenção e, em 2011, ela fez uma parceria com a Bitch Media para criar Tropes vs. Women, uma série de

⁵⁷ Disponível em: <http://www.garotasgeeks.com/nova-onda-de-alegacoes-contradesenvolvedores-de-jogos-prova-por-que-movimentos-como-o-metoo-ainda-sao-necessarios/> Acesso: 15/12/2019.

⁵⁸ “Today, Feminist Frequency is a not-for-profit educational organization that analyzes modern media’s relationship to societal issues such as gender, race, and sexuality. Our videos encourage viewers to critically engage with mass media.”. Tradução livre. Disponível em: <https://feministfrequency.com/about/> Acesso: 15/12/2019.

⁵⁹ “Feminist Frequency is an ongoing series of video commentaries exploring gender representations, myths, and messages in popular culture media. Created and hosted by Anita Sarkeesian.”. Tradução livre. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/feministfrequency/about> Acesso: 15/12/2019.

⁶⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GZAxwsg9J9Q&t=129s> Acesso: 15/12/2019.

⁶¹ “I am a pop culture critic, I am a feminist and women, and I am all of these things openly on the internet”. Tradução livre.

vídeos que exibem arquétipos de personagens e pontos de trama usados em filmes⁶² (MARIE, 2018, p.260).

Tropes vs. Women teve início como projeto de financiamento online e depois dos primeiros vídeos desconstruindo os tropos, enredos e padrões associados a mulheres nos jogos, as ameaças começaram. O projeto inicial era conseguir mais ou menos sete mil dólares para continuar com a iniciativa, mas Anita conseguiu 158 mil dólares, e no TEDx relata: “Bem, primeiro, a turba virtual não conseguiu me silenciar, essa é a razão de eu estar aqui hoje”⁶³ (08m23s). Muitas pessoas ficaram revoltadas com tudo que aconteceu a Anita, por isso o projeto teve grande visibilidade também. Ela conseguiu 25 vezes o valor que almejava, e continua trabalhando, hoje são mais de 290 vídeos pelo Feminist Frequency, e contando.

Raewyn Connell (2016) afirma que “É uma verdade, reconhecida universalmente, que vivemos uma era de mudanças de gênero. Identidades de gênero, performance de gênero e relações de gênero supostamente estão em voga” (p. 67). Pensando neste sentido, identificar alguns pressupostos e conceitos associados às relações de gênero e seu tratamento nas mídias, é o trabalho de muitas mulheres atualmente. Representatividade importa, e as mudanças sociais que almejamos podem surgir a partir dela.

Considerando a ideia de representatividade, Meagan Marie (2018) apresentou em sua obra a brasileira e desenvolvedora de jogos Ana Ribeiro. O primeiro jogo dela foi lançado e se chama *Pixel Ripped 1989* (2018), é um game de realidade virtual em que uma personagem de um video game portátil tenta salvar seu mundo mágico de duas dimensões. A outra personagem comanda a vida real em meio a uma sala de aula, e precisa continuar apertando botões até o final da aventura sem chamar a atenção da professora e das colegas. É como um jogo dentro de outro jogo.

O jogo nasceu de um sonho. Ana Ribeiro, que é formada em Psicologia, em 2009 largou tudo no Brasil, sua carreira no Maranhão, e foi estudar videogames na Europa. No livro de Meagan Marie, Ana expõe sobre a realidade do Brasil: “Sou considerada uma

⁶² “When Sarkeesian first began creating videos in her living room, she wasn't looking to break into gaming. “I just started making videos on YouTube,” she said. “It wasn't necessarily “This is going to be my career.” She applied her feminist lens to a wide array of pop-culture content: movies, TV, video games, toys, and more. Her work began to attract attention, and in 2011 she partnered with Bitch Media to create Tropes vs. Women, a series of videos exploring commonly used character archetypes and plot points in film”. Tradução livre.

⁶³ “Well, first, the cybermob failed to silence me, as is evidence by me being here today”. Tradução livre.

pioneira no meu país e me disseram que inspirei a adotarem o desenvolvimento da V.R.”⁶⁴ (p. 279). A V.R que ela se refere, é a empresa em que trabalha e onde desenvolveu o jogo. Ana também afirma que ver as pessoas jogando o seu jogo é a maior inspiração para continuar fazendo jogos e, eu incluiria também, a importância e representatividade que é ter uma mulher brasileira e nordestina ocupando espaço na indústria de jogos, realizando sonhos mundo afora mesmo com todas as dificuldades.

Regina Luki Kgate é uma mulher negra e símbolo de representatividade no cenário de jogos e educação. Kgate é desenvolvedora de jogos educativos, e os projetos que ela chefia tem como foco educar crianças no sul da África. Os jogos desenvolvidos pelo seu primeiro projeto, o “Educade” – “Edu” de educação e “cade” das máquinas arcade, conhecidas no Brasil como fliperamas –, contribuiu para a qualidade de ensino em diversas escolas do país na abordagem das suas vidas cotidianas. Para o livro de Meagan Marie, Regina Kgate afirma: “É importante respeitar a realidade em que somos criados”⁶⁵ (MARIE, 2018, p. 295).

O “Educade” deu origem ao seu projeto principal o “67 games”, que se baseia na crença de que jogos bem criados e experiências agradáveis na mídia podem agregar imenso valor à educação. São 67 jogos para 67 escolas. Com as máquinas arcade, os jogos criados proporcionam às crianças sem privilégios uma educação de qualidade nas séries iniciais, como também aprimoram o aprendizado das suas próprias comunidades. Em geral, os jogos desenvolvidos por Kgate são adequados para todas as crianças da escola primária mesmo que de outros lugares do mundo. Além de atestar o sucesso do seu trabalho, em suas próprias palavras: “Ainda existe o estigma de descrença de que, como mulher, você pode realmente administrar uma empresa de tecnologia”⁶⁶ (MARIE, 2018, p. 295). Nós podemos.

De Lauretis (1994) compreende que apesar das divergências, e diferenças políticas e pessoais, os debates feministas podem formar uma nova sociedade: “(...) além das linhas raciais, étnicas e sexuais, devemos ser encorajadas pela esperança de que o feminismo continue a desenvolver uma teoria radical e uma prática de transformação sociocultural” (p. 219). Acreditamos, e é pelo trabalho de tantas mulheres que já se foram e que ainda estão aqui, que lutamos.

⁶⁴ “I am considered a pioneer in my country and have been told that I inspired early adopters to start developing for V.R”

⁶⁵ “Respecting the realities that we are raised in is important”

⁶⁶ “There is still that stigma of disbelief that as a woman, you can actually run a tech company”

O terceiro capítulo é o tópico principal da minha pesquisa. O conteúdo que analiso é a representação da imagem das mulheres nos RPGs sendo que, a partir do que apresentei neste segundo capítulo, já conseguimos notar a incômoda condição em que os corpos “femininos” são representados nas mídias, e em especial nos jogos, sejam online ou de mesa, além da realidade sexista em que a indústria e comunidade de jogos estão imersas.

As Revistas de Role Playing Games e as Representações das Mulheres



3 AS REVISTAS DE ROLE PLAYING GAME E AS REPRESENTAÇÕES DAS MULHERES

Assim como todos os meios de comunicação, sejam impressos, digitais, sonoros, visuais, entre tantas outras possibilidades, as revistas são relevantes para compreendermos alguns aspectos de uma sociedade, são lugares onde existem diálogos, histórias, vidas e culturas. Observamos o quanto podemos ir além do que se pretende ao comprar uma revista, já que a análise e a leitura da mesma estão repletas de subjetividade, como pude explorar em diversas revistas de Role Playing Game no Brasil.

A princípio, um fator importante e que podemos notar é que a comunidade leitora das revistas de RPG comprava para satisfazer seu anseio por novidades a partir de seu hobby (no caso, o jogo), esse modo de lazer; isso pode contar sobre a própria vida política dessas pessoas. De acordo com o historiador francês Roger Chartier (1999), em capítulo para o livro *Leitura, História, e História da leitura*, organizado por Márcia Abreu, considerando os processos de leitura: “Os leitores eram tomados pelos textos que liam; eles viviam os textos, identificavam-se com os personagens e com a trama” (p. 25), noções que são tomadas também por jogadoras e jogadores do jogo de papéis, pois a leitura é elementar para o desenvolvimento do jogo. Da teoria à prática. Portanto, mapeando as revistas que retratam o universo do Role Playing Game no Brasil, consegui encontrar um mundo de possibilidades quando este mercado começa a se consolidar no país.

A Devir Livraria é uma editora brasileira de livros de RPG e responsável pela maioria dos jogos lançados no Brasil de 1990, como também de história em quadrinhos⁶⁷, jogos de tabuleiro e baralhos de card games⁶⁸. Foi fundada em 1987 em São Paulo por Douglas Quinta Reis, Mauro Martinez dos Prazeres e Walder Mitsihar Yano como uma importadora e distribuidora de quadrinhos e RPGs norte-americanos e europeus, criando assim um espaço inovador para esse momento de consolidação, e que permanece até os nossos dias, inclusive com produções nacionais desde o início.

⁶⁷ História narrada por meio de pequenos quadros, ou unidades gráficas compostas por texto e imagem, que ficam dispostos um ao lado do outro, no decorrer de tiras (horizontais ou verticais); história em quadrinhos (HQs).

⁶⁸ É um jogo de cartas (card game), jogado usando um conjunto de cartas de baralho, dos mais diversos universos existentes na cultura pop, como os mais jogados: *Magic: The Gathering* (1993), *Pokémon TCG* (1996), *Yu-gi-oh!* (1999), entre outros.

Praticamente introduzindo o RPG no Brasil, a Devir começa a encontrar disputa de mercado quando a Editora Abril⁶⁹, em 1989, cria uma divisão com publicações infanto-juvenis (história em quadrinhos, livros ilustrados), que permaneceu como editora oficial de quadrinhos Disney⁷⁰ no país até julho de 2018. Depois de 68 anos publicando os quadrinhos, a Abril demonstra um futuro mercado de RPG nos anos de 1995, o que desencadeou também essa disputa entre as editoras Devir e Abril. Segundo a Revista *Dragão Brasil*⁷¹ (ano 2, revista 14, p. 08), “A Devir Livraria não parece ter nenhuma intenção de perder para a Abril Jovem a liderança no mercado de RPG.” Seguindo, ainda no final dos anos de 1980, pela Marques Saraiva⁷², foram lançados os livros-jogos: *Fighting Fantasy*⁷³ (1982) e adaptações para RPG, como consta na Revista *Dragão Brasil* (1994) de número 4. E, segundo o próprio site do jogo *Aventuras Fantásticas*, em 2009 a Editora Jambô⁷⁴, fundada em 2002, passa a publicá-lo. A Jambô desde 2007 é a editora que mais lança livros de Role Playing Game no Brasil.

⁶⁹ Fundada em 1950, a Editora Abril é uma editora brasileira, sediada na cidade de São Paulo, parte integrante do Grupo Abril (nas subdivisões) e chefiada desde março de 2016 por Walter Longo. E em 2019 passa por uma transição.

⁷⁰ The Walt Disney Company, conhecida simplesmente como Disney, é uma companhia multinacional estadunidense de mídia de massa sediada no Walt Disney Studios, em Burbank, Califórnia.

⁷¹ *Dragão Brasil* é uma das mais importantes revistas de jogos de RPG no Brasil, lançada em 1994 pela Editora Trama (1994), mais tarde renomeada de Editora Talismã (2002) e por fim Melody (2005) quando dificilmente as revistas com a mesma temática pouco se desenvolviam. A revista surgiu na época de plena expansão do segmento de produtos ligados ao RPG no Brasil, quando a Editora Abril Jovem (1989) publicava as primeiras traduções dos principais jogos, aproveitando ainda o auge do mercado, já no final da década de 1990, contribuindo para a divulgação de tais jogos em todo o território brasileiro. Após a redução de vendas de jogos de RPG nos primeiros anos do século XXI, a revista trocou seus editores algumas vezes, mas não resistiu às baixas vendas, encerrando suas atividades entre os anos de 2008 e 2009, quando completaria 15 anos de existência. Porém, após uma adaptação da série “*Stranger Things*” (série original Netflix, 2016), os editores perceberam que ainda existiam muitas (os) fãs, e anunciaram a volta da mesma, através de financiamento coletivo, produzida pela Jambô Editora (2002) e disponível no final de 2016. Os membros responsáveis pela revista são J. M. Trevisan, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi. Os três primeiros nomes são o corpo editorial desde a primeira edição, os outros dois entraram recentemente. Disponível em: <https://apoia.se/dragaobrasil>.

⁷² A Marques Saraiva, onde a série teve em seu total 28 dos livros principais de aventuras publicados, além de outros livros da série artes mágicas (*Sorcery*), série *Crônicas de Creta*, livros de apoio para jogos em grupo e romances. Com o fim da publicação pela Marques Saraiva, os fãs da série no Brasil esperavam ansiosamente por alguma editora que tomasse a frente e voltasse a republicar os livros. Foi então que, em 2009, a Editora Jambô decidiu investir nessa jornada e começou a republicar esses livros, agora com o nome original *Fighting Fantasy* e seguindo a numeração original dos livros. Disponível em: <https://aventurasfantasticas.wordpress.com/>.

⁷³ *Aventuras Fantásticas* ou *Fighting Fantasy* (1982) é uma série de livros-jogos de RPG criados pelos britânicos Steve Jackson e Ian Livingstone, que conquistou seu espaço no universo do RPG pelo seu sistema de regras simples.

⁷⁴ Fundada em 2002, a Editora Jambô publica jogos de RPG, sendo a maior editora do Brasil neste segmento literatura fantástica e quadrinhos. Trabalhando com diversos RPGs, incluindo os livros-jogos da série *Fighting Fantasy* (1982) com mais de 18 milhões de cópias vendidas no mundo, e responsáveis por iniciar uma geração de leitores no mundo nerd. A revista *Dragão Brasil* (1994), *Tormenta* (1999), *Holy Avenger* (1999) e o lendário *Dungeons & Dragons* (1974). Também *Guerra dos Tronos RPG* (2009), o jogo de

A Editora Escala⁷⁵, ou grupo Escala de publicações, é uma das principais editoras analisadas nesta pesquisa, também, entre outros fatores, por terceirizar a revista *Dragon Slayer*⁷⁶, da qual analisei todo o conteúdo, totalizando 40 edições. Essa revista teve algumas edições no seu site oficial, após o cancelamento do suporte impresso. Em 1996, a Editora Mythos⁷⁷ começa suas atividades, especializando-se em quadrinhos passando a produzir a maioria das revistas de super-heróis vendidas no Brasil nesse momento. Além disso, a editora também publicou a revista *RPG Master*⁷⁸ (2005), que é uma revista especializada em assuntos sobre o Role Playing Game, em específico regras para o 3D&T⁷⁹, sistema criado por Marcelo Cassaro, também conhecido pelos pseudônimos e personagens Capitão Ninja e Paladino; ele é um roteirista de quadrinhos, editor veterano de revistas de RPG, incluindo a *Dragão Brasil* (1994), a *Dragon Slayer* (2005-2013), a *Tormenta* (1999) e a *Tormenta Daemon*⁸⁰ (2006), além de escrever ficção científica.

interpretação oficial da série de livros escrita pelo romancista e roteirista norte-americano George R. R. Martin: *As Crônicas de Gelo e Fogo* (1996) e do seriado baseado nos livros: *Game of Thrones* (2011), 3D&T, o RPG mais vendido do Brasil. Entre diversos outros títulos que ainda destacarei nesta pesquisa. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/sobre-a-jambo/>.

⁷⁵ Fundada em 2 de março de 1992 por Hercílio de Lourenzi, Ruy Pereira e Carlos Cazzamatta, o Grupo Escala de Publicações atua nas áreas de edição, impressão e distribuição de revistas e livros. Posteriormente, a editora foi desmembrada, Carlos Cazzamatta passou a atuar pela própria editora, a *Nova Sampa* (que já existia antes da Editora Escala) e Ruy Pereira que viria a fundar a Editora Trama. Disponível em: <https://www.escala.com.br/grupo-escala-t6/>.

⁷⁶ A *Dragon Slayer* é uma revista de RPG publicada entre 2005 e 2013. Foi criada pela fusão da antiga equipe da Revista *Dragão Brasil* e da *D20 Saga*. A *Dragon Slayer* era uma revista de RPG, inicialmente apenas para os sistemas d20 e Open Game License pelo Trio Tormenta (Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan). Disponível em: <http://dinamo.art.br/noticia/revista-dragonslayer-e-cancelada/>.

⁷⁷ A Mythos Editora, fundada por Dorival Vitor Lopes, Hécio de Carvalho e Franco de Rosa, a revista é especializada em histórias em quadrinhos, que além de produzir suas próprias revistas (como a revista *RPG Master*) também trabalha na produção para outras editoras, sendo responsável pela produção dos quadrinhos *Marvel e DC* (empresas norte - americanas de quadrinhos) publicadas no Brasil pela *Panini Comics* (grupo editorial italiano de produção de história em quadrinhos e vídeos animados). Disponível em: <http://www.texbr.com/portrasdopano/mythos/mythoseditora.htm>.

⁷⁸ A revista *RPG Master* (2005) contém apenas duas edições e oferece características de diversos sistemas de jogos, ambientações, e regras do 3D&T, anteriormente conhecido como *Defensores de Tóquio* (1995).

⁷⁹ *Defensores de Tóquio* (1995), abreviadamente *D&T*, tem na sua 3ª edição (o 3D&T) um sistema simples de RPG brasileiro que satiriza os animes, mangás, jogos e séries japonesas (Tokusatsu) indicado para jogadores iniciantes. Em 1998, essa nova versão teve cenários licenciados de jogos de vídeo game: *Street Fighter* (1987), *Final Fight* (1989), *Mortal Kombat* (1992), *Darkstalkers* (1994) e *Megaman* (1987), além de regras e adaptações na revista *Dragão Brasil*. Esta edição mudou o custo de todas as características e vantagens, e acrescentou pela primeira vez as perícias para as personagens (o que seria referente a proezas acrobáticas). Disponível em: <https://tormenta.fandom.com/pt-br/wiki/3D%26T>.

⁸⁰ Marcelo Cassaro é o autor de *Tormenta Daemon* (2006), que teve uma reedição do *Tormenta*, 3ª edição, totalmente revisado por Álvaro Jamil Kender, coordenador da lista oficial de discussões de *Tormenta* e uma das maiores autoridades de Arton, um mundo do *Tormenta* (1999) RPG no Brasil. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Tormenta-Daemon-Marcelo-Cassaro/dp/8587013211>.

Já a Editora Daemon⁸¹, fundada em 1998, é uma editora especializada em Role Playing Games, jogos de tabuleiro e card games criada por Marcelo Del Debbio e Norson Botrel. E mesmo antes da editora ser fundada, Del Debbio já estava envolvido neste universo, foi um dos primeiros mestres do jogo de papéis no Brasil, tendo aprendido a jogar em 1984, é uma das figuras responsáveis por grande parte dos livros de RPG mais conhecidos no Brasil. Enquanto Norson Botrel, seu companheiro de empreitada, se encarregou do famoso Sistema Daemon⁸² (1992), sistema conhecido pela sua versatilidade para escolher diversos cenários de RPG, usando as regras genéricas do Sistema Daemon (1992). Recentemente, no ano de 2018, a Editora Daemon completou 20 anos.

Seguindo com a Trama Editorial, que provavelmente é a editora que mais mudou de nome, entre todas editoras do Brasil que já publicaram jogos e revistas sobre o RPG. Fundada em 1994 pelo empresário Ruy Pereira, mudou seu nome em 2002, passando a ser chamada de Editora Talismã, e publicava títulos importantes no cenário do Role Playing Game, como as revistas *Dragão Brasil* (1994), *Dragon Slayer* (2005), *Victory*⁸³ (2000) e *Tormenta* (1999). Além dos livros-cenários de RPG, como *Holy Avenger* (1999) e *Tormenta* (1999).

Holy Avenger é uma série de quadrinhos do mundo de *Tormenta* (1999), contendo 42 edições, além das edições especiais e até um *artbook*, tornando-se um marco do mercado nacional, que em minha opinião tem uma presença considerável de mulheres em sua produção (roteiros e artes); foi das poucas vezes em que constatei artes e roteiros protagonizados por mulheres, nesse espaço que ainda é em sua maioria masculinizado. Nomes como os de Petra Leão, Denise Akemi, Lydia Megumi, Fran Elles Paz e Erica Awano fazem parte da série.

Todos esses títulos, entre diversos outros do cenário menos conhecido, continuaram a ser publicados em 2005, quando a editora novamente muda seu nome e

⁸¹ Marcelo Del Debbio é o chefe da Editora Daemon fundada em 1998, atualmente é a 3ª maior editora de livros de RPG no Brasil. Dois de seus livros, *Trevas* (2001) e *Arkanun* (2004), estão entre os 50 melhores livros de RPG. Disponível em: <https://www.deldebbio.com.br/about>.

⁸² O Sistema Daemon (1992) foi publicado pela primeira vez em 1992 por Marcelo Del Debbio, e mais tarde, em 1995, o sistema entraria pela primeira vez no mercado profissional, na forma do livro *Arkanun* (2004), publicado pela Trama Editorial. O público aprovou o sistema, que no ano seguinte foi utilizado por Marcelo Cassaro como regra para seu RPG de ficção científica *Invasão* (2005). Nesse ano também seriam publicados o *Grimório* (2008), um suplemento de Magias e Rituais, e *Trevas* (1995), um dos mais famosos e conhecidos RPGs nacionais de todos os tempos. Disponível em: <https://www.daemon.com.br/home/o-que-e-rpg/daemon/>.

⁸³ *Vitória* (2000) em português, que se manteve por quatro edições, é uma revista minissérie do mundo de *Tormenta* (1999), criado pelo Marcelo Cassaro, que também faz parte do mundo de Arton, do *Tormenta* RPG. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/victory-\(vitoria-\)/17450](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/victory-(vitoria-)/17450).

torna-se a Editora Melody. Todas essas informações podem ser encontradas no site oficial do *Wiki Tormenta*⁸⁴; não existem registros de tantas mudanças, porém os conteúdos que as editoras publicavam continuavam os mesmos.

A Editora Jambô é tão relevante quanto às outras editoras citadas, pelas suas publicações sobre o universo do RPG no Brasil. Publicava jogos, quadrinhos e livros dos mais diversos universos da cultura nerd do país e do exterior. Inicialmente, a Jambô trazia produtos dos Estados Unidos e da Inglaterra, por exemplo, como especificam em seu próprio site oficial⁸⁵. Em 2004, começaram a publicar material nacional com o lançamento dos livros de *Tormenta* (1999), que até hoje é a marca brasileira de maior sucesso no mundo do RPG. Além de lançar Livros-jogos: *Fantasy Fighting* (1982), *Tormenta* (1999), *Holy Avenger* (1999), *RPG: 3D&T* (1998), entre diversos outros títulos, acessórios e miniaturas para se jogar o Role Playing Game.

Por que me preendi a explicar sobre as editoras e revistas? A maioria das editoras, jogos e revistas do período tinham homens como seus protagonistas e idealizadores, ou seja, podemos observar o quanto a questão de gênero influenciou a cultura dessas mídias no país, como observaremos a partir dos conteúdos. A razão da explicação está contida em alguns questionamentos: onde as mulheres se encontravam em meio ao universo dos jogos, das revistas e do mercado de Role Playing Games no Brasil da década de 1990? A realidade das mulheres muda com o passar dos anos? Essas questões são desenvolvidas a partir desses meios que considereí aprofundar neste capítulo em específico, dado que as personagens e imagens analisadas fazem parte do conteúdo das revistas.

Nesse mesmo sentido, tendo em vista as principais editoras e revistas que listei, começarei a apresentar os assuntos que as revistas abordavam e que serão de fundamental relevância para entender a comunidade, o jogo, a questão de gênero e suas facetas, compreendendo que as revistas são um meio interessante para ter o primeiro contato com o universo do jogo e com a cultura pop, nerd, geek nelas contidas. A cultura pop e suas variantes do nerd e do geek, pois as expressões se transformaram com base nos processos históricos, mas, geralmente envolvem os estilos de vida.

⁸⁴ A wiki de *Tormenta* (1999), o cenário de RPG mais jogado do Brasil. Desde então cresceu e se expandiu, ganhando uma revista própria, diversas séries em quadrinhos, um livro de contos e foi o primeiro cenário nacional de RPG a ter sua própria trilogia de romances e seu próprio game digital. Hoje *Tormenta* é publicada pela Jambô Editora e sua equipe de autores conta com o trio original: Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi e Gustavo Brauner, assim como outros diversos escritores eventuais. Disponível em: https://tormenta.fandom.com/pt/wiki/P%C3%A1gina_Principal.

⁸⁵ Informações disponíveis em: <https://jamboeditora.com.br/sobre-a-jambo/?fbclid=IwAR22yLGCjz66IHCASPMxHtkLXWgKQq89GAUrH2eAM9GrBaFYdtThQ5yMV1o>.

E por que? As revistas introduzem as pessoas de uma maneira simples e explicativa, no caso, também é de grande utilidade para a comunidade rpgista, por incluir exemplos, dicas, casos, livros, propagandas, tudo o que possa interessar quando se trata do RPG e da cultura pop que o envolve.

3.1 Os Role Playing Games e a discussão de gênero

O contexto das mulheres nas composições de Role Playing Games é construído a partir da perspectiva dos homens, como em diversas outras linguagens que ainda dominam. A representação visual hipermediática das produções de RPG são exemplos disso, pois suas formas aproximam a realidade sexista que nós, mulheres, sofremos no cotidiano da vida “real”. O RPG opera através das linguagens contemporâneas, e suas estruturas narrativas reúnem linhas ideológicas, principalmente com relação ao gênero.

A partir da mensagem visual representada pelas personagens nos jogos de papéis, podemos observar que as imagens carregam um contexto histórico-social, como afirma Elaine Bettocchi em *Role-Playing Game: um jogo de representação visual de gênero* (2002):

Chegamos, então, a um signo que desliza sobre seus múltiplos significados. O objeto (forma) que desencadeia na mente de um receptor-sujeito uma cascata de associações e referências (conteúdo) que advêm, por sua vez, de uma história de vida e de interações que não se realizam no nível psicológico nem no nível sociológico, mas na encruzilhada de ambos: a linguagem (BETTOCCHI, 2002, p. 57).

Bettocchi se refere aos significados presentes na linguagem dos Role Playing Games. A forma e o conteúdo são o “sujeito” e essas matrizes exercem também a perspectiva analítica das imagens que escolhi analisar neste capítulo.

A revista brasileira de RPG *Tormenta* (2000) é um exemplo para entendermos o cenário do jogo no Brasil e os estereótipos de gênero. É um mundo de fantasia medieval que envolve romances, quadrinhos e RPGs, exclusiva da revista *Dragão Brasil*, quando o universo de *Tormenta* nascia em 1999, no VII Encontro Internacional de RPG no Brasil (ocorrendo no estado de São Paulo desde o primeiro evento em 1993) a revista *Dragão Brasil*, trazia sua edição comemorativa, que veio com a revista *Tormenta* de brinde, então,

apresentava ao mundo esse cenário: personagens, lugares, regras, matérias com relação à ideia de medievo, entre diversas fantasias, publicada então na edição 50 da *Dragão Brasil*. Logo depois, o mundo de *Tormenta* viria a ser um dos RPGs mais jogados no Brasil, famoso ainda nos dias atuais no cenário brasileiro. Por exemplo, em 2019 *Tormenta* completou 20 anos e para comemorar essa data, a editora Jambô lançou uma campanha de financiamento coletivo pela Catarse⁸⁶ para a publicação de *Tormenta 20*, um novo sistema baseado no primeiro *Tormenta* (1999), mas com diversos aspectos retrabalhados. O cenário conseguiu atingir o marco histórico de maior financiamento coletivo de RPGs no Brasil, a meta era atingir 80 mil reais e chegou a quase 2 milhões de reais.

Arton (mundo de *Tormenta*) encantou e cada vez mais as pessoas enviavam cartas para os editores da revista, em busca de contribuir com o trabalho, assim como consta na revista 01:

Atendendo a muitos, muitos pedidos, decidimos dar aos leitores o que eles pediram (como sempre) uma revista apenas sobre o mundo de **Tormenta**. Uma proposta ousada: uma revista dedicada apenas a um estilo específico de RPG — a fantasia medieval — poderia não dar bons resultados. Especialmente uma que fosse também voltada para rpgistas mais experientes. Mas acreditamos no nosso público. Tanto que aqui estamos com **TORMENTA**, a revista (**TORMENTA**, ano 1, revista 01, p. 3, grifos no original).

Nesta primeira edição, apresentou-se o início de um desvendar dos mistérios de Arton, e muito mais ainda estaria por vir, assim como a comunidade almejava. *Tormenta* se revelou um sucesso no mercado de Role Playing Game no Brasil, desde 1999. Foram 17 edições, sendo as 12 primeiras publicadas em 2000, ou seja, o primeiro ano da revista, e as outras cinco não têm especificados os anos em que foram publicadas. É possível que a evasão das revistas seja uma realidade por causa dos problemas financeiros ou editoriais que o cenário enfrentava como era comum no mercado de games, e em específico do RPG. Podemos pensar na revista *Dragão Brasil*, por exemplo, que ganhou o status de “lendária revista” por ter chegado a 123 edições impressas, começando as publicações em 1994 seguindo até 2007, quando começou a ser publicada online pelo site de financiamento coletivo “Apoia-se”⁸⁷, sendo ainda a maior revista da comunidade rpgista do nosso país.

⁸⁶ Link do financiamento coletivo. Disponível em: <https://www.catarse.me/tormenta20>.

⁸⁷ Disponível em: <https://apoia.se/dragaoBrasil?fbclid=IwAR0IaEvLqTbNFDUT6caidRKnJsYP0IHtNwKnrahJinDjSw6nwq9-qCTNIkY>

A maior parte das revistas sobre RPG no Brasil ganha pouco destaque, por isso a dificuldade em se consolidar enquanto mercado e acabam por ter poucas edições publicadas (transitando para as edições digitais), razão pela qual escolhi as de mais destaque no cenário brasileiro, que são as revistas *Dragão Brasil* (1994), *Tormenta* (2000) e *Dragon Slayer* (2005) para análise de conteúdo, contexto histórico de produção da revista e da própria comunidade, no que envolve a abordagem de gênero. É relevante ressaltar que essas revistas estiveram encabeçadas geralmente pelas mesmas figuras, por estarem ligadas ao mundo do RPG no contexto brasileiro, e do universo de *Tormenta RPG* (1999), sendo autoria de Marcelo Cassaro (editor executivo), Rogério Saladino (editor) e J.M. Trevisan (designer), ou seja, de homens.

Tormenta cresceu desde então e se expandiu, ganhando uma revista própria, diversas séries em quadrinhos, um livro de contos, e foi o primeiro cenário nacional de RPG a ter sua própria trilogia de romances e seu próprio game digital. Atualmente, *Tormenta* é publicada pela Jambô Editora e sua equipe de autores conta com o trio original, Leonel Caldela (um dos autores de *Tormenta*), Guilherme Dei Svaldi (editor-chefe da Jambô Editora, e um dos autores de *Tormenta*) e Gustavo Brauner (um dos autores de *Tormenta*), constando os seis autores de *Tormenta* (1999), chamados pela comunidade de o “Sexteto Tormenta”, além de outras diversas escritoras e escritores eventuais. A imagem 3 é a capa da 1ª edição da revista *Tormenta* (2000)⁸⁸.

⁸⁸ Todas as imagens capturadas e exibidas neste trabalho foram manuseadas por mim, do meu acervo pessoal de revistas.



Imagem 3: Revista Tormenta, nº 1, capa, 2000.

A capa traz a ilustração da personagem Mestre Arsenal⁸⁹, que é uma personagem do universo de *Tormenta* (1999), e símbolo de um imaginário de “masculinidade”. Humano, forte, clérigo⁹⁰ e guerreiro⁹¹, que teve sua primeira aparição na *Dragão Brasil* de número 49. A personagem veio de um mundo devastado por uma guerra colossal, da qual ele foi o único sobrevivente, resgatado pelos deuses da guerra. A personagem possui um

⁸⁹ O Mestre Arsenal é o atual sumo-sacerdote de Keenn e talvez o mais infame vilão de Arton. Vindo de um mundo devastado por uma guerra colossal da qual ele foi o único sobrevivente, Arsenal logo conquistou seu lugar na galeria dos grandes vilões de Arton. É um colecionador compulsivo de armas e itens mágicos - que ele vem acumulando para concretizar algum plano desconhecido - e já foi visto atuando com toda sorte de criatura vil e egoísta do mundo, inclusive os servos de Szzaas (Deus da Traição, da Intriga e das Serpentes Venenosas, o senhor da mentira e da perfídia, uma das vinte divindades maiores do mundo de Arton e uma das únicas criaturas presentes durante a criação do mesmo). Disponível em: https://tormenta.fandom.com/pt/wiki/Mestre_Arsenal?fbclid=IwAR1svfllyvoJRocsAVAekkwiTqzqETMY0HCdi6delOvYG6qqkK3ndgXHKkE.

⁹⁰ O clérigo, ou a clériga, faz parte de uma classe: conjuradores e conjuradoras divinas. Há uma polêmica muito grande entre a classe, no que concerne aos mortos-vivos. Aos devotos e devotas de Tenebra (Deusa de Arton), argumentam que mortos-vivos deveriam ser empregados com a força de trabalho, deixando os vivos livres para praticarem suas artes. Disponível em: <https://tormenta.fandom.com/pt/wiki/Cl%C3%A9rigo>.

⁹¹ O guerreiro, ou guerreira, é uma classe do mundo de Arton, no mesmo sentido em que conhecemos em cenários históricos, uma classe de pessoas que treinam para combates.

corpo masculino extremamente virilizado e armas muito à frente de quase qualquer coisa que Arton já teve conhecimento ou desenvolveu, como podemos notar na imagem que ilustra a capa da revista. Chamado de “martelo do trovão”, a arma que o Arsenal segura está ligada à sua força mística, como pode sugerir os raios que compõem a imagem que sinaliza para sua história. A capa que o Mestre Arsenal usa é um item, ou melhor, um acessório e tem o poder de um manto que concede resistência à magia (advinda de possíveis adversários), e a armadura completa representa o espírito guerreiro da personagem. Além das cores fortes, como vermelho e amarelo, que geralmente representam os vilões no mundo de Arton, entre a armadura e a magia que representam suas classes no cenário do jogo, a capa da revista traz todos esses elementos da personagem.

O mundo de Arton é baseado no “medieval fantástico”, expresso por meio de um imaginário que envolve magia, monstros; além de aspectos que remetem ao medievo histórico quando pensamos na ideia de comércio, agricultura, política, mentalidades, entre outros aspectos do período, com uma influência direta do primeiro RPG lançado no mundo: *Dungeons & Dragons* (1974). Arton é povoado de humanos, elfos, anões, goblins e muitas outras raças; repleto de magia, monstros, guerras, heróis e vilões. Apesar de seus elementos fantásticos, é um lugar bastante parecido com a terra em seu ecossistema, e aspectos culturais. Por exemplo, Arton tem a sua história⁹², seus povos, sua geografia (mapas, continentes, e regiões). Existem formas de comércio, política (reinos), divindades, culturas, contextos das civilizações antigas e contemporâneas em suas transformações.

É considerável para nós, enquanto professoras e pesquisadoras de História, percebermos as influências de saberes e conceitos históricos nas criações desses universos de fantasias a partir do RPG, já que o jogo pode se tornar também uma ferramenta importante do ensino de história em sua interface digital.

A imagem 4, abaixo, é outro exemplo de capa da revista *Tormenta*, que traz a personagem Lamashtu, criada por Rogério Saladino. Ela é rainha dos Tanar’ri, uma espécie de demônio do cenário *Tormenta*, e lidera uma guerra eterna contra os baatezu (diabos). Com o passar dos anos, no cenário, foi alçada à categoria de rainha dos massacres, líder suprema dos lacharel (demônios) e senhora do genocídio. Em um dos

⁹² No site da “Wiki Tormenta” podemos encontrar sobre todo o universo de Arton, além de, claro, informações sobre seus 22 livros impressos, também com as versões digitais. Disponível em: <https://tormenta.fandom.com/pt/wiki/Arton>.

livros do cenário, intitulado *Bestiário de Arton* (2011) é elucidado que os demônios representam o mal. E Lamashtu faz parte dessa ideia, lidera suas tropas e aniquila sem piedade as pessoas que se opuserem a ela. A Lamashtu é representada na religiosidade suméria como um mito, no qual ela ameaça mulheres durante o parto, e muitos rituais foram criados a fim de coibir essas possíveis ameaças. Na mitologia suméria, Lamashtu é caracterizada como uma criatura-mulher peluda, cabeça de leão, língua extensa e garras afiadas. Todavia, no cenário *Tormenta*, a personagem Lamashtu desvia dessa “origem”, e é apresentada com estereótipos de gênero, o que é comum nas personagens do jogo, e como podemos observar na imagem 4:



Imagem 4: Revista *Tormenta*, nº 13, capa, 2003.

O corpo de Lamashtu no cenário de *Tormenta* é sexualizado. Os traços da imagem são tradicionais, podemos analisar a posição que marca o busto em uma roupa colada que a personagem exibe. O rosto maquiado com uma expressão sugestiva, e as cores: vermelho, azul e roxo, que geralmente representam as vilãs do cenário. Lamashtu carrega diversos adereços, como evidencia a imagem 4, e é relatado no livro *Bestiário de Arton* (2011):

Se Lamashtu possui um defeito que pode ser explorado, é sua vaidade e seu apego por joias. Ela adora ver-se como uma mulher de beleza extrema e exótica, sensual e provocante. Mas adulações e bajulações são perigosas, pois, se ela percebe motivos escondidos, seu humor muda instantaneamente - e a marilith pode facilmente assassinar o bajulador, para "ensinar-lhe uma lição" (BRAUNER; FRANCISCONI, 2011, p. 131).

O texto expressa características e comportamentos que são generalizantes com relação às mulheres. Esses conceitos são associados a mulheres por meio da cultura sexista que vivemos, por exemplo. São muitas as personagens com uma história de força e liderança protagonizada por mulheres no cenário de *Tormenta*, porém, ao mesmo tempo, as ilustrações unem estereótipos de beleza e modos sociais categóricos e violentos.

As questões levantadas sobre a influência dos games e do RPG na vida cotidiana me leva a estreitar os laços com o foco desta dissertação, que está nas representações das mulheres e nas relações de gênero encontradas nos números das revistas analisados, ou seja, essas representações, por não estarem sujeitas a punições mais efetivas, como penas de reclusão, acabam chegando às relações sociais, perpetuando e reiterando a separação entre (jovens e adultos) homens e mulheres.

Nas publicações de 1994, temos o início da revista *Dragão Brasil* que anos depois deu origem ao universo *Tormenta* (1999). Como já pudemos evidenciar, é a primeira revista e mais importante sobre o Role Playing Game no Brasil. Logo, considereei trazer neste ponto o que julgo interessante para entender o contexto das primeiras publicações da revista, as mulheres no cenário, e as complicações do mercado editorial sobre o RPG neste momento de iniciativa.

Marcelo Cassaro, J.M Trevisan, e Rogerio Saladino que criaram a revista *Dragão Brasil*, e, em uma das edições mais importantes da revista, a de número 100, os rostos deles foram o destaque de uma das matérias (imagem 5), onde consta também a entrevista que o “Trio Tormenta” disponibilizou para o portal brasileiro Rede RPG, um portal que

ainda está no ar, sendo um dos maiores portais sobre RPG no Brasil, que consitua sendo administrado por Marcelo Telles.



Imagem 5: O trio Trevisan, Saladino e Cassaro em capa de Dragão Brasil.⁹³

Em sequência, na imagem 5: Trevisan, em pé, seguido de Saladino e Cassaro sentados. Da capa consta também uma referência ao mundo de Arton no universo de *Tormenta* (1999), que em 2002 já indicava ser um dos RPGs mais jogados no Brasil, e o quanto marcou as extensões da revista *Dragão Brasil* desde 1999. Enquanto o portal de notícias Rede RPG, que atualmente está há 17 anos no ar, ainda estava em seu início quando a entrevista⁹⁴ com o “Trio Tormenta” mencionada na imagem foi realizada. O “trio” alcançou um público que nenhuma outra revista de RPG conseguiu até os dias atuais.

⁹³ Revista *Dragão Brasil*, nº 100, p. 20, 2000.

⁹⁴ Parte da entrevista está no “Anexo I”.

Com o crescimento da comunidade brasileira de RPG, a *Dragão Brasil* acabou estabelecendo um padrão de revistas bem sucedidas no país, que influenciou o cenário brasileiro dos anos de 1990, como diz Cassaro em uma das respostas:

A fusão do RPG/anime/mangá vista em nossos títulos existe por vários motivos. Um deles, como disse o Trevisan, é meu gosto pessoal por animação e HQ japonesa. Outro motivo é que o público brasileiro aprecia esse material muito mais que os americanos, também existem RPGs “anime-style”, mas a maioria prefere a fantasia medieval clássica, estilo Tolkien. Mesmo porque, nos países de língua inglesa, O Senhor dos Anéis é leitura obrigatória nas escolas. Salvo exceções, não é o nosso caso (DRAGÃO BRASIL, 2002, p. 22).

Um exemplo disso é o sucesso que o universo de *Tormenta* (1999) fez nos anos que seguiram, e a sua identidade estética sexista, vale salientar, apresenta nítida influência da cultura japonesa, assim como disserta Marcelo Cassaro na citação acima.

A cultura pop japonesa no Brasil perpassa os estereótipos de gênero e as tecnologias, como afirma Mariany Toriyama Nakamura em ポップカルチャー(poppu karuchaa): mediações da cultura pop nipo-brasileira no cenário digital (2018), sobre os “shōjo” mangás, que são direcionados ao público “feminino”: “as tramas, na maioria dos casos, abordam as inseguranças femininas, romances colegiais, e amizades que foquem os sentimentos típicos da adolescência e muito drama” (p. 58). Sobre o cenário digital, “embora houvesse um vago conhecimento desses produtos da cultura pop japonesa, os avanços das tecnologias digitais possibilitaram diferenciadas formas de trocas informacionais” (p. 105). Ou seja, esses produtos, que são carregados de ideias, motivaram também produções brasileiras.

Já para Otavia Cé em “Romance e agressão: a violência contra as mulheres no shōjo mangá” (2012), no que as mulheres são maioria na produção dos shōjo, porém, a violência de gênero continua sendo perpetuada. Diante disto, podemos refletir sobre o porquê da opressão continuar sendo perpetuada, inclusive por quem é vítima dela. Otavia Cé (2012) afirma: “Agressões psicológicas, sexuais e físicas são comuns e muitas vezes ditam o ritmo da narrativa das histórias. Personagens femininas muitas vezes são retratadas como objetos, e encaram com naturalidade essa condição” (p. 7). Diversos mangás, sendo destinados ao público de homens ou mulheres, apresentam experiências violentas vividas principalmente pelas personagens “femininas”. Agressões físicas, sexuais, verbais e psicológicas são comuns e, para além de tudo, é um fato que cada vez mais esses produtos são vendidos sem um devido trabalho das agências responsáveis para

o conteúdo que está sendo perpetuado. As empresas vendem o que dá lucro, certo? A violência de gênero nesses produtos, seguramente, está vinculada à cultura sexista no mundo.

Na revista *Dragão Brasil*, número 25, analisei uma matéria sobre a trajetória do RPG no Brasil. O início do texto contempla o *D&D* português (1989) e *Aventuras Fantásticas* ou *Fantasy Fighting* (1990), obras estadunidenses. *Aventuras Fantásticas* foi o primeiro sistema de RPG lançado no Brasil, sendo um dos livros-jogos criados por Ian Livingstone⁹⁵ e Steve Jackson⁹⁶, pelas editoras Marques Saraiva e, mais tarde, pela Jambô Editora. Os RPGs dessa série em questão geralmente apresentam influências do período medieval europeu que acabam de certa maneira explorando estereótipos sexistas, o que é comum nos RPGs, como já pudemos observar em alguns exemplos.

Na trajetória que a revista construiu através da matéria, é impossível desconsiderar as publicações norte-americanas no Brasil, porque as produções se baseavam nos jogos de origem estadunidense, indo além do lendário *D&D*. Stella Mesquita (2015), em sua monografia *Das masmorras à Tormenta, a jornada editorial do RPG no Brasil* defendida no Departamento de Jornalismo e Editoração da Escola de Comunicação e Artes (ECA) da USP, apresenta uma das poucas pesquisas sobre editoriais de revistas de RPG no Brasil, a única a nível acadêmico que encontrei que faz menção aos principais RPGs jogados no Brasil, as respectivas editoras e como funciona o mercado editorial do Role Playing Game.

Este trabalho tem como objetivo iniciar o caminho de análise e compreensão da riqueza de material publicado na área e sistematizar as informações importantes para quaisquer pessoas que visarem entrar no ramo, mercadológica ou academicamente (MESQUITA, 2015, p. 14).

As publicações estadunidenses serviram de referência para as nacionais, e assim continuam influenciando as produções no âmbito mundial. Seguindo aos lançamentos da década de 1990, perceberemos nas imagens que constam nos anexos os principais lançamentos de RPG no país, pela revista *Dragão Brasil* (25).

⁹⁵ Ian Livingstone é um escritor britânico de livros do gênero de fantasia e um empresário do ramo de jogos que em 1975 criou a empresa Games Workshop com Steve Jackson (britânico), tornando-se mais conhecidos por criarem juntos a série de livro-jogos *Fighting Fantasy* (1982), que no Brasil e em Portugal recebeu o nome de *Aventuras Fantásticas*.

⁹⁶ Steve Jackson (britânico), assim como Ian Livingstone, é um escritor e empresário no ramo de jogos. Cf. nota 93. Geralmente Steve Jackson (britânico) é confundido com o Steve Jackson (americano), pois o Jackson americano escreveu três livros para a série *Aventuras Fantásticas* e os livros nem sequer destacam que se trata de um outro Steve Jackson, além de ser um empresário e projetista de jogos.

Desde o início do RPG no Brasil, podemos notar que houve participação das mulheres, inclusive como mestras de RPG e não só como jogadoras. Diversas figuras aparecem na trajetória de mestres e mestras de RPG que Andréa Pavão (2000) acompanhou em sua pesquisa. É interessante notar que a maioria das mestras que Pavão (2000) acompanhou narravam *Vampiro: a máscara* (1994), esse argumento é válido para os anos iniciais de RPG no Brasil, a concepção da autora é que *Vampiro* atraía mais mulheres pelo cenário do jogo, que proporcionava uma ambientação e personagens que priorizavam a interpretação dos jogadores e jogadoras.

Vampiro: a máscara foi lançado nos EUA em 1992, escrito por Mark Rein·Hagen, um autor rpgístico, e publicado pela empresa do próprio escritor, a White Wolf, que desde então é uma editora estadunidense especializada no segmento de RPGs de terror. O jogo tem grande influência da literatura construída a partir do mundo vampírico, ou seja: as regras, as personagens, a narrativa, a própria perspectiva que lhe é atribuída. Assim como disserta Sonia Rodrigues (2004), em seu *Role playing game e a pedagogia da imaginação no Brasil*:

Trata-se de um jogo que reconhece a existência em nós do monstruoso e do medo. Ninguém que lembre bem de sua própria juventude pode negar o quanto a insegurança frente às mudanças internas e exigências externas amedronta e excita a adolescência. O desafio “nietzschiano” é perfeito para a faixa etária que se quer atingir. Está avisado que o fascinante caminhar pela terra dos monstros é uma aventura perigosa, como todas. Não é para qualquer um, só para os que são capazes de enfrentar o que for descoberto. Que adolescente, iniciado à ficção pelo RPG, resiste a um desafio desses? (RODRIGUES, 2004, p. 98).

Nesse sentido que a autora aborda, é importante ressaltar que os jogos de forma geral, principalmente os que envolvem ficção, estão sujeitos a vários tipos de preconceitos para se firmarem na nossa sociedade, que ainda se mantém muito tradicional, e os jogos muitas vezes abordam temáticas que ainda são um tabu na esfera social, no que podem ou não naturalizar as problemáticas abordadas.

As mídias de origem estadunidense, assim como as japonesas, demonstram a identidade social do país e os aspectos visuais tradicionais de ambos. A relação do Japão com o Brasil, por exemplo, se deu a partir dos meios de comunicação que impulsionaram o conhecimento dessa cultura no nosso país. Os eventos culturais também foram indispensáveis, ou seja, as mídias japonesas ficaram famosas pelas personagens de games, mangás e do cinema. Isto é, tudo o que compõe a cultura pop e o universo dos RPGs.

O impacto que esse conjunto de mídias causa, principalmente às mulheres, se dá através de problemas estruturados em vertigens culturais muito complexas. Por exemplo, o estilo “Kawaii” da cultura pop japonesa, ou em tradução livre “fofura”, apresenta estereótipos de gênero violentos, pois a ideia de fofura com relação às mulheres geralmente está associada a sinônimos de dependência, fragilidade, entre outras definições.

O texto de Otavia Cé (2014), intitulado *O corpo feminino segundo a estética kawaii: adentrando o universo das lolitas, das maids e das kegadols* aborda essas questões no trecho: “Fofura e meiguice são atributos tipicamente associados com fraqueza, desamparo, e estar em necessidade do cuidado dos outros. Tal condição evoca um desejo de proteger, nutrir e cuidar de objetos ou indivíduos classificados dessa forma” (CÉ, 2014, p. 179). Neste sentido, o estilo kawaii é uma questão de estética comum entre as mulheres que o incorporam, é possível notar pelos modelos de comportamentos e figurinos. A vestimenta, em específico, atravessa as fronteiras do Japão porque possui influência europeia em estilos de cortes e tecidos. Essa questão explica a popularidade em outros lugares do mundo. Segundo Otavia Cé, esses estilos orientais conhecidos, contribuem para a popularização da cultura sexista, inclusive pelas próprias vítimas, ou seja, as mulheres.

Todavia, o estilo kawaii, de modo geral, enfatiza excessivamente características universalmente aceitas como femininas, contribuindo para o acirramento da polaridade entre feminino e masculino. Por meio da estética kawaii, garotas brasileiras entram em contato com discursos e representações ideológicas presentes em uma sociedade oriental distante física e, na maioria dos casos, culturalmente de suas realidades sociais. Por meio da moda, tais discursos e representações são reiterados e difundidos entre a comunidade formada por lolitas, maids e kegadols (CÉ, 2014, p. 182).

As categorias do estilo Kawaii são: lolitas, maids e kegadols, como informa Cé. As três categorias representam mulheres e crianças, que em geral são sexualizadas, descritas como tímidas, atraentes e encantadoras, normalmente associadas à ideia de feminilidade, fragilidade e jovialidade. As lolitas representam vários subgêneros estéticos, e os estilos de saias, acessórios e cabelos indicam a intenção de parecer infantil, é praticamente a frequência do estilo.

Mariany Nakamura (2018) disserta que “A moda lolita é uma expressão da cultura kawaii em toda a sua intensidade. O kawaii se manifesta nos trajes, nos acessórios, nos gestos e na maneira de ser” (p.152).

Já o estilo das *maids*, em tradução livre da palavra do inglês “criadas”, na cultura de animes, geralmente retratam empregadas de famílias ricas. Possuem uma vestimenta típica, ou seja, aventais uniformizados com renda e sapatos altos. A ideia de submissão dos homens sob as mulheres é o problema principal do estilo, e desencadeia outras problemáticas muito comuns, como nas narrativas de *hentai* (em japonês *hentai* significa perversão), que apelam para o conteúdo sexual explícito em forma de animes e mangás. Na publicação de Otavia Cé (2014), as brasileiras falam sobre os comportamentos das *maids*:

Questionadas à respeito do comportamento de um maid, garotas brasileiras adeptas do estilo foram enfáticas quanto à educação e as maneiras polidas e servis que uma maid deve ter. Falar alto, com linguagem de baixo calão ou de maneira confusa é estritamente proibido. Para a grande maioria, o mais importante é se preocupar em atender bem os pedidos de seus “mestres” (o termo recorrente), tratando-os de maneira respeitosa e subserviente (CÉ, 2014, p. 189).

As palavras de Cé (2014) são enfáticas para a crítica cultural que necessitamos estabelecer a essas mídias ao analisarmos os estereótipos e violências de gênero contidas nas categorias, em específico nas *maids*. Na moda “kegadols”, por exemplo, as mulheres usam máscaras, tapa-olhos, bandagens e ataduras. Toda essa montagem das kegadols surge de um subgênero lolita, e incorpora o estilo mais erotizado do “kawaii” do que todas as outras categorias citadas. Como afirma Cé (2014):

A moda kegadol surgiu como uma dissidência do estilo gothic lolita, sendo posteriormente muito difundida entre os fãs de mangás e animes. As kegadols, compõem um grupo que se assemelha às mask-musume, garotas que usam máscaras cirúrgicas e as megane-moe, meninas que usam óculos gigantescos. O apelo dos três estilos citados busca encobrir o rosto e mostrar um corpo fragilizado, enfatizando a necessidade de ser protegido. Dentre todas as três vertentes, a versão kegadol apresenta-se como a mais radical (CÉ, 2014, p. 190).

Ou seja, as kegadols são figuras que representam submissão e erotização. No Japão, o estilo é tratado frequentemente como um fetiche, e não deixa de ser assim nas outras partes do mundo. Em outros termos, esses estilos da cultura japonesa adentram a cultura do ocidente, com seus produtos e valores sexistas, promovendo a violência de gênero comum na sociedade patriarcal em que vivemos.

Muitas mulheres praticantes enfatizam o “lado” positivo da cultura “kawaii” expressadas por toda a comunidade, que seriam os valores relacionados à alegria, ao amor, e à “pureza”, que fazem parte da representação infantil na maioria das narrativas. Porém, é

preciso considerar as questões estéticas, conceituais, e práticas que apresentam as formas estruturais sexistas que a cultura “kawaii” permite ser expandida.

Para além da abordagem de gênero, nos deparamos com a necessidade de pensar tradução – de palavras, valores e da própria compreensão de uma cultura distinta. Não é possível fazer apenas uma transposição cultural, sem levantar essa problemática. Visões particulares e estereótipos importados circulam pelo mundo por meio de mangás, animes e jogos de RPG, encontrando recepção em culturas das mais diversas, como no caso da brasileira.

Em suma, as relações de poder dos homens sob as mulheres continuam sendo um projeto cultural também. Afinal, o que todo esse conteúdo da cultura japonesa e estadunidense tem em comum com os RPGs brasileiros e as mulheres que compartilham do cenário? O RPG reúne todas essas mídias em suas narrativas. E as composições de RPGs brasileiros tomaram, por exemplo, determinadas formas do universo *Tormenta* (1999), que também apresenta influência do conteúdo da cultura pop japonesa e estadunidense.

As mulheres são a maioria das ilustrações em revistas de Role Playing Games, isto é, existe uma preferência em ilustrar personagens “femininas” baseando-se em estereótipos que atendem ao público tradicional do jogo. Percebida a ideia de gênero e representação das mulheres nos RPGs, apresentarei diversas personagens que construirão o signo visual das mulheres no cenário brasileiro, considerando as produções que seguiram o sentido fetichista masculino e de mercado no desenvolvimento dos jogos de papéis.

3.2 Personagens do universo Tormenta

A cidade pátria das elfas e elfos no universo de *Tormenta* (1999) é chamada de Lenórienn, que significa “novo lar” em élfico. Nessa cidade nasceu a elfa Niele, uma das personagens mais queridas do mundo *Tormenta*. Niele era uma personagem que Marcelo

Cassaro jogava na campanha de AD&D⁹⁷ do seu grupo até aprimorá-la para as histórias de *Tormenta*. A arquimaga, ou seja, mestra em artes místicas foi expulsa de Lenórienn pela acusação de conspirar com inimigos. A partir desse acontecimento, a elfa decide se mudar para a cidade de Malpetrim, tornando-se, após anos de estudos na localidade, uma especialista em magia. Observem a imagem 6 que a representa em figura colecionável:



Imagem 6: Niele de Tormenta.⁹⁸

⁹⁷ AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) seria uma evolução do D&D original (criado por Gary Gygax e Dave Arneson) e foi desenvolvida por um pequeno grupo de designers da TSR, liderados por David "Zeb" Cook em 1989.

⁹⁸ Revista *Dragão Brasil*, nº 83, 2001, p 5.

Niele é excessivamente sexualizada, como podemos observar na imagem 6. A personagem veste-se apenas com tiras de couro em tom vermelho e anéis de metal, expondo todas suas curvas. Seu cabelo é azul, têm longas orelhas de elfa, acessórios comuns em personagens “femininas”, o cajado mágico representando sua classe, e patas ao invés de pés. Niele é famosa na cidade de Malpetrim, e em vários outros lugares, não só por ser uma personagem forte, divertida e poderosa, mas também pela nudez. Até mesmo as posições em que fotografaram, a *figure action* da personagem, foram para valorizar as partes do seu corpo. Niele é um exemplo de como os homens responsáveis pela *Dragão Brasil* e pelo mundo de *Tormenta* imaginam as mulheres e as representam para o público masculino da revista que também aprecia essas ilustrações específicas das personagens mulheres.

“Leve a Niele para casa!” É um dos anúncios que compõem a imagem 6. No ano de 2002, foi realizado o X Encontro Internacional de RPG em São Paulo, onde a “elfa mais querida do Brasil” poderia ser adquirida através de um sorteio no estande da revista *Dragão Brasil* do evento. O corpo da personagem é uma das marcas principais do cenário *Tormenta* e da revista *Dragão Brasil*, utilizado para diversas jogadas de marketing do universo do jogo e das suas revistas constituintes. Ou seja, ambas são importantes para a história do Role Playing Game no Brasil, como também para analisarmos as práticas sexistas presentes nos jogos de papéis.

As roupas, os acessórios, tudo que compõe uma personagem possui valores culturais e sociais, podendo transcender o significado prático, isto é, uma roupa ou a falta da mesma deixa de ser o que aparenta para se tornar uma ideia utilizada de forma a atrair as pessoas que vão consumir essa mídia. Essa questão se manifesta em diversas imagens da Niele, como é possível observar na imagem 7, a seguir.



Imagem 7: Niele de Tormenta⁹⁹

A elfa aparece em ilustrações da revista *RPG Master* (2005), como por exemplo, a da imagem 7 acima. Essa revista tinha Marcelo Cassaro do trio *Tormenta* como editor executivo, com arte de Tiago Sueyoshi, Denise Araújo¹⁰⁰, e Altair Sampaio. O conteúdo da revista visava o lançamento de novidades sobre Role Playing Games, de forma que pudesse introduzir novas pessoas ao hobby.

A matéria em que é publicada a imagem 7 aborda como construir personagens para jogar RPG no cenário da série de quadrinhos do mundo *Tormenta: Holy Avenger* (1999). Em meio à história de *Holy Avenger*, Niele conhece o aventureiro Sandro Galtran, personagem de *Tormenta* que aparece ao lado dela na ilustração. E a forma como aparece é questionável, Niele segura à cabeça dele contra seu próprio busto, como se estivesse em um momento descontraído, porém, a afirmação contida na imagem ressalta: “É importante para um personagem jogador ter grandes... é... atributos...” De modo que fica subtendido a mensagem, o corpo de Niele é sua qualidade, isto é, a personagem ilustrada tem

⁹⁹ Revista *RPG Master*, nº 01, 2005, p. 15.

¹⁰⁰ Nas páginas 16 e 73 cito o artigo de Denise Araújo Castilhos intitulado “Violência de gênero contra mulheres no cenário dos esports” (2017), mas esta Denise Araújo (ilustradora) é outra pessoa.

entrelinhas seus talentos como arquimaga e aventureira diminuídos a um par de seios, para mais um exemplo da naturalização das práticas sexistas existentes dentro da comunidade em forma de texto e imagem.

Os elementos que compõem as ilustrações dos RPGs, segundo Bettocchi (2002), expressam as intenções emocionais e sensoriais das pessoas que estão envolvidas pelo jogo:

As relações de proporção e o uso da perspectiva podem informar sobre determinadas circunstâncias psicológicas, históricas e sociais. Tanto a manipulação quanto a percepção dessas informações varia de acordo com a época e a situação social em que se inserem artistas e espectadores (BETTOCCHI, 2002, p. 93).

A pertinência das ilustrações pode ser garantida se acompanhada de um estudo histórico da tipologia, das perspectivas e conceitos presentes nas fontes dos jogos de papéis. A preferência pessoal encontra grande espaço no cenário imagético das obras de RPGs, pouco diversificadas quando se trata de personagens “femininas”.

Wynna é um exemplo, a deusa da magia do universo de *Tormenta*, e deusa mãe de diversas criaturas que utilizam de forças mágicas, como a própria Niele; mesmo sendo uma divindade, a personagem não foi representada com vestes diferentes de sua elfa devota. Observemos a imagem 8:



Imagem 8: Niele e Wynna, de Tormenta.¹⁰¹

A revista *Tormenta* nº 10 teve Marcelo Cassaro como editor executivo e colaboradoras de arte, nomes como: Denise Akemi, André Vazzios, Joe Prado, Álvaro Freitas, e Rogério Saladino. A matéria que a imagem 8 destaca aborda os reinos das últimas divindades maiores de Arton, isto é, as deusas e deuses maiores que são definidas dependendo principalmente do poder individual, do número de pessoas que cultuam e das divindades que participaram da criação do mundo de Arton. Além da matéria, a imagem 8 apresenta as personagens Niele e Wynna. Ambas usam tiras de couro e círculos de metal como vestimenta, e joias preciosas como acessórios, seguindo um padrão de personagens mulheres que são sexualizadas, em uma linguagem visual de teor “sadomasoquista”¹⁰². As

¹⁰¹ Revista *Tormenta*, nº 10, 2002, p. 18.

¹⁰² Sadomasoquistas são pessoas que sentem prazer por meio da dor e em situações que estabelecem relações de poder, ou seja, uma pessoa obedece aos desejos sexuais de outra sem contestações. Os desejos envolvem submissão, e imobilização com cordas, algemas, etc. O problema que vejo é que geralmente as pessoas que são representadas em posições submissas são mulheres.

cores da ilustração mantêm-se nos tons de verde, azul e amarelo, representando a natureza e a fortuna das personagens.

Analisando os traços e as perspectivas, podemos perceber também a influência da cultura japonesa na imagem 8. As personagens de *Tormenta* na ilustração exibem características comuns das artes nipônicas, como olhos grandes e arredondados, cabelos coloridos, com expressões e emoções faciais realçadas. Relativo a isso, a personagem Niele está posicionada à frente da personagem Wynna, na montagem da imagem Niele está sentada no colo da deusa, representando a devoção que a elfa tem a Wynna. Ou seja, ela se considera pequena em relação à sua divindade e foi representada dessa maneira. E, pela expressão facial, está feliz em visitar o reino de Wynna. Magika é o nome do reino da deusa Wynna. Os reinos do universo de *Tormenta* são as moradas das deusas e deuses, fora de Arton.

As raças e classes do mundo de *Tormenta* são inúmeras, assim como nos Role Playing Games em geral. A única constante é a padronização dos corpos, principalmente das mulheres que são o forte nas ilustrações dessa cultura, como já foi possível evidenciar nos exemplos anteriores. As elfas, por exemplo, são sempre apontadas como altas, magras, brancas e bonitas. Há uma aproximação das personagens com os corpos fantasiosos criados pelas mídias e por suas representações como desenhos. As próteses de silicone, por exemplo – análogas às das intervenções cirúrgicas nos corpos de jovens mulheres – são responsáveis por esse formato arredondado dos seios, frequentemente utilizado pelos ilustradores das revistas na representação das personagens mulheres. As mamas, grandes e redondas, são estabelecidas por padrões estéticos e ideológicos que simbolicamente violentam as mulheres.

As características físicas, assim como as vestimentas, são meios simbólicos. Em produtos como jogos, esses significantes constroem e revelam construções conceituais que legitimam discursos centrados na ideia de masculino e feminino, pautas que vêm sendo discutidas há anos, em especial pelo descontentamento das mulheres do cenário rpgista.

No módulo básico de *Tormenta RPG* (2010) podemos conhecer todas as linhagens do jogo, inclusive os elfos e as elfas, descritas por sua beleza estereotipada. “Elfos tendem a ser mais altos e esguios que os humanos, com traços delicados – a beleza das mulheres élficas é lendária, tornando-as cobiçadas nos haréns de minotauros” (p. 33). Diante disso, podemos dizer que as elfas são o ápice da fantasia sexual nos jogos de papéis. A arte promocional abaixo é de uma elfa guerreira do jogo *Lineage II* (2003), publicado e

desenvolvido pela NCSOFT. Usada na edição para demonstrar a combinação de raça/classe elfa/guerreira. Vejamos a imagem 9, que produz essa ressalva:



Imagem 9: Guerreira Elfa.¹⁰³

“Guerreira elfa: elas podem ter poucos pontos de vida, maaas...” É a afirmação inclusa na ilustração específica para a matéria sobre raça e classe élfica da revista *Dragon Slayer* nº 21. O “maaas” sugere exatamente o foco na aparência da personagem, e como ela está vestida para agradar um público isolado. A vestimenta da mulher ilustrada apresenta características diferentes das outras elfas que analisamos, e o que define essas particularidades de cada elfa é a classe a que estamos nos referindo. No caso da imagem 9, a classe da elfa ilustrada é a guerreira. Podemos observar então, a tentativa de simular uma “armadura élfica” que permite a permanência do corpo nu. As espaldeiras que serviriam para cobrir os ombros são praticamente inexistentes, assim como toda a vestimenta. A mulher está vestida apenas com um biquíni, coberta de joias e com uma coroa élfica. Principalmente em tons rosa, que já é tradicionalmente associada às mulheres. Além das características físicas padrões: branca, magra e loira, de olhos azuis. A espada longa posicionada atrás da figura ilustrada representa sua classe, e ressalta também sua posição sexualizada, visto que o corpo é o ponto central da imagem. Esse corpo é sua única

¹⁰³ Revista *Dragon Slayer*, nº 21, 2008, p. 49.

armadura. Se violado, representa seu fim. Assim, essas mulheres são descartáveis, não carecem de segurança, não são vidas preserváveis.

No mundo dos elfos e elfas existem diversas classes, entre elas a de elfa guerreira, que representa a “beleza” e também o sentido bélico segundo o texto da revista: “Elfos representam beleza e graça, mas são na verdade uma raça marcial” (p. 49); aludindo à classe de elfos e elfas guerreiras que sempre estiveram entre o caminho arcano (místico) e o caminho guerreiro (combatente). Já os pontos de vida em raças élficas são tradicionalmente menores que os de outras raças relacionadas à resistência física (combate corpo a corpo), ou seja, também existem estereótipos nas próprias construções das raças.

As elfas ou elfos, por exemplo, são menos resistentes a combates físicos do que os minotauros, que são conhecidos no mundo de Tormenta por suas personalidades violentas, que veneram a força física, os combates e as estratégias militares, diferindo das elfas que possuem um modo de vida relacionado também às forças místicas. Sobre a aparência dos minotauros no livro básico de *Tormenta RPG* (2010) encontramos:

Minotauros têm em média 1,90m de altura, com corpos musculosos e cabeças bovinas. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é uma regra geral. A pele é grossa, quase couro, e revestida de pelagem - que pode ser muito rala ou densa, conforme o clima na região ou época do ano. Não existem minotauros fêmeas; eles acasalam com humanas, elfas ou qareen¹⁰⁴. O bebê vai pertencer à raça da mãe quando menina, ou será minotauro quando menino (TORMENTA RPG, 2010, p. 38).

Os minotauros são criaturas criadas a partir da ideia masculinista: fortes, e dominantes. Os minotauros permeiam as maneiras pelas quais os estereótipos sexistas permanecem sendo representados nos jogos. O fato de que não existem “fêmeas” minotauros expressa muito a respeito. As mulheres são representadas geralmente como sensíveis, pequenas, fracas em força física, e a maioria dos jogos de papéis incorpora esse discurso. Ainda acerca dos minotauros: “São uma raça guerreira e orgulhosa, que venera a força física. Acreditam que seu papel no mundo é proteger e governar os mais fracos” (TORMENTA RPG, 2010, p. 38). A questão é quem é considerado mais fraco? Sobre as relações dos minotauros:

Minotauros acreditam que o forte deve governar o fraco, e o fraco deve respeito e obediência ao forte. Por isso, acham que subjugar outras raças é algo natural. E por sua dependência de fêmeas humanóides para a reprodução, seus haréns de

¹⁰⁴ “Também conhecidos como meio-gênios, os qareen são descendentes de humanos e seres mágicos – não necessariamente gênios, mas também fadas, ninfas e outros. Os qareen proliferam neste mundo abençoado por Wynna, a bela Deusa da Magia” (*Tormenta RPG*, 2010, p. 39).

escravas não são apenas luxúria - mas uma necessidade (*Tormenta RPG*, 2010, p. 38).

Essas são questões que podemos relacionar com as construções sociais sexistas, que violentam simbolicamente e muitas vezes naturalizam a violência, determinando os jogos apenas como lazer, sem conexões com as estruturas da sociedade. Os estereótipos de gênero são enraizados e repletos de mídias para perpetuá-los. Posto isto, precisamos fazer críticas feministas aos nossos hobbies, assim aproveitamos dos seus múltiplos benefícios enquanto aprimoramos também seu conteúdo.

Donna Haraway (2009) afirma, a partir da sua ideia ciborguiana, que a relação das mulheres com as tecnologias pode ser revolucionária em suas desconstruções.

A imagem do ciborgue pode sugerir uma forma de saída do labirinto dos dualismos por meio dos quais temos explicado nossos corpos e nossos instrumentos para nós mesmas. Trata-se do sonho não de uma linguagem comum, mas de uma poderosa e herética heteroglossia. Trata-se da imaginação de uma feminista falando em línguas [glossolalia] para incutir medo nos circuitos dos supersalvadores da direita. Significa tanto construir quanto destruir máquinas, identidades, categorias, relações, narrativas espaciais. Embora estejam envolvidas, ambas, numa dança em espiral, prefiro ser uma ciborgue a uma deusa (HARAWAY, 2009, p. 99).

Heteroglossia, que de modo simples representa a diversidade social e cultural dos tipos de linguagens, bem como envolve categorias amplas das sociedades ocidentais. O termo é utilizado por Haraway (2009) para encaminhar a reflexão utópico-feminista, apresentando motivações para dialogarmos e pensarmos em formas que descolonizem os conceitos que definem as categorias de gênero construídas por séculos. Essa é a metáfora do ciborgue. Em vista disso, é pertinente construir representações das mulheres e até mesmo dos homens, que se afastem de estereótipos, que já são essencialmente valorizados nas narrativas dos jogos de papéis, e também no pensamento de direita, segundo a própria Haraway.

É inquestionável que elfos e elfas representam uma beleza estereotipada. As heroínas representadas em revistas, quadrinhos, cinema e personagens de cenários de Role Playing Games exibem características tradicionais. O público tradicional do jogo aprova, principalmente, se as personagens forem retratadas de maneira erótica. A minissérie de quadrinhos *Victory* (2000) é um exemplo disso. A personagem é uma meio-elfa (filha de uma elfa e um humano), semideusa e guerreira, criada por Marcelo Cassaro. *Victory* (2000) é voltada para um público bem específico: fãs de RPG, em específico *Tormenta*

(1999), mangá e leitores da *Dragão Brasil*. Observemos a capa da primeira publicação do quadrinho:

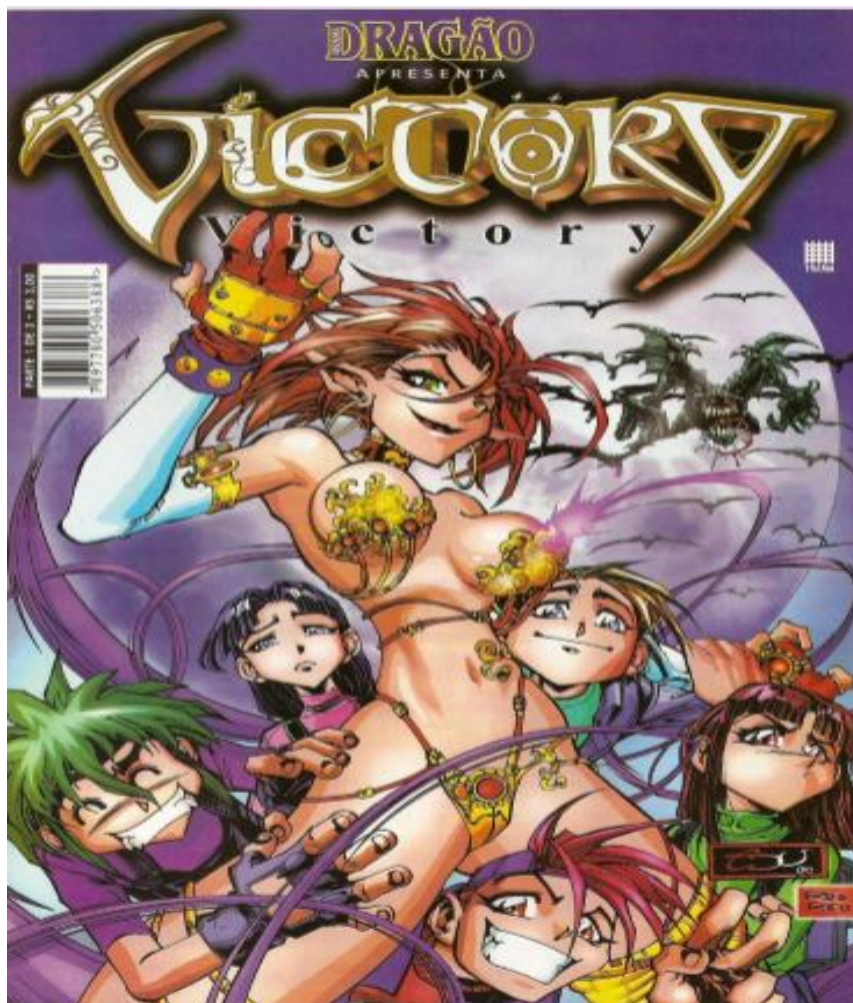


Imagem 10: Apresentação de Victory.¹⁰⁵

Como a capa expõe, a “*Dragão Brasil apresenta Victory*” uma revista de criação, edição e roteiro de Marcelo Cassaro e arte de Eduardo Francisco. Victory é filha do herói corrompido Paladino de Arton, a personagem era apenas um pseudônimo de Marcelo Cassaro e personagem “cartoon” na seção de cartas da revista *Dragão Brasil* (1994) que depois foi aprimorado para o mundo de *Tormenta* (1999), *Holy Avenger* (1999), e *Victory* (2000).

A imagem 10 dispõe de muitas informações, porque várias personagens serão apresentadas nessa 1 edição, destacando-se na capa. Porém, o foco da imagem é a guerreira Victory, aparecendo no ponto central da imagem, em tamanho maior que as

¹⁰⁵ *Dragão Brasil*, nº 1, capa, 2000.

outras personagens e exibindo todo o seu corpo em um biquíni clássico, usual no mundo dos jogos para representar as personagens mulheres. Algumas das personagens da imagem 9 até tocam o corpo dela, outra questão a ser analisada pelo valor simbólico do consentimento, ou seja, a permissão de tocá-lo ou não. Mas vale ressaltar que as duas personagens que o tocam são homens, que percebem seu corpo, estupefatos ou marotos.

De um dos seios sai um jorro de luz rosa, que remete ao leite, ou aos líquidos de prazer que tal corpo evoca. Em tons de dourado e repleto de joias, o biquíni que o descobre representa a riqueza da descendência de Victory e também a sua classe no universo *Tormenta*. E as curvas exageradas de seu corpo refletem a tentativa de agradar os fãs tradicionais dessa mídia. Operando o arquétipo de *femme fatale* (mulher fatal), conceito do cinema, da literatura, e dos jogos, que geralmente reproduzem mulheres sedutoras, no intuito de conquistar homens para obter algo em troca. O conceito é abordado por Anita Sarkeesian, como também por várias outras críticas de cultura pop. As críticas envolvem a construção de uma *femme fatale* com o objetivo de promover um efeito de erotismo e sensualidade sobre a sensibilidade heterossexual dos homens consumidores da mídia.

Sarkeesian afirma, para o livro de Meagan Marie (2018): “Vi que havia um espaço muito necessário para uma conversa popular, acessível e envolvente sobre feminismo, e percebi que seria mais facilitada através das lentes da cultura popular”¹⁰⁶ (p. 260). A leitura de Sarkeesian é necessária, visto que os clichês de gênero amplamente usados na história dos jogos são desconstruídos por ela, e isso tem sido considerável para a popularização da discussão e desenvolvimento do próprio meio.

Victory (2000) também foi publicada nos EUA, e, como o público norte-americano já estava acostumado a publicações do universo DC e Marvel comics do período, sua história seria um sucesso. Essas empresas também representavam as personagens mulheres de maneira sexualizada, atribuindo a elas a construção de *femme fatale* habitual. Talita Medeiros (2020) argumenta:

A hipersexualização das mulheres se acentuou com o sucesso do gênero. Roupas justas potencializadas por poses impossíveis, decotes avantajados, bundas arredondadas e empinadas e peitos siliconados tornaram-se sinônimo desse tipo de narrativa, assim como, o fetichismo. A mais famosa super-heroína dos quadrinhos, a Mulher Maravilha apesar do lado positivo, de incluir uma

¹⁰⁶ “I saw that there was a much-needed space for an accessible and engaging mainstream conversation about feminism, and realized it would be more easily facilitated through the lens of popular culture”. Tradução livre.

figura feminina forte no panteão dos heróis das revistas, é habitualmente sexualizada e fetichizada (MEDEIROS, 2020, p. 325).

As mulheres só começaram a ser retratadas e ouvidas no contexto da contemporaneidade, a partir dos debates sobre a representação e espaços que lhes foram destinados, possibilitando novas perspectivas sobre a presença das mulheres nas artes, não só como musas, mas como consumidoras e produtoras de conteúdo.

A própria revista em quadrinhos *Victory* estampou nas capas de diversas edições a afirmação: “A revista brasileira que é sucesso nos Estados Unidos”, ou seja, para obter sucesso, a personagem teria que se adaptar ao mercado estadunidense. Consideremos a imagem 11, abaixo:



Imagem 11: Sexualização em Victory.¹⁰⁷

O diálogo na imagem 11 é da HQ *Victory* nº 2, em que a personagem conversa com outras personagens que acabava de conhecer longe do seu mundo (Arton), ou seja, a guerreira viajou com destino à Terra para ajudar a protegê-la das ameaças que estavam por vir. Sem querer mostrar sinais do desenrolar da trama, o cerne da discussão é o corpo da personagem e suas afirmações nos requadros.

“Que motivo tenho eu para usar uma armadura? Ou adornos?” Afirma Victory, aos prantos. “Minha nudez incomoda vocês? Este mundo é mais estranho do que pensei! De

¹⁰⁷ *Victory*, nº 2, p. 11, 2000.

onde venho, a visão de um corpo perfeito era tida como agradável!” Observando o discurso da personagem principal e as expressões faciais e corporais das outras personagens podemos notar as contradições e os padrões de violência perpetuados pelos criadores do quadrinho. O machismo na cultura pop se manifesta de várias maneiras, mas a naturalização mais comum está na hipersexualização das personagens. No caso de Victory, tanto o roteiro quanto a arte permanecem com práticas sexistas, mesmo que a personagem seja uma protagonista forte e dona das próprias decisões, isto é, não faz parte da maioria das personagens mulheres em jogos em que são moldadas apenas como acessórios e retratadas como objeto de interesse amoroso-sexual ou apenas personagens de apoio para a história central dos heróis homens.

Victory, contudo, é representada nua e em posições sugestivas. Diferentemente de personagens masculinas que são representadas em corpos musculosos, caracterizando seu poder, mas nunca em posições sexualizadas ou objetificadas. Afinal, o “corpo perfeito” no qual Victory se refere no requadro, além de seguir um padrão sócio-cultural, também oprime outras formas corporais de mulheres reais. Mantém-se um determinado mecanismo para representar as personagens mulheres, e homens também.

Nesta perspectiva, noto que os padrões de representações seguem também os interesses das pessoas que criam, inclusive em comercializá-los. Paulo Knauss (2008) disserta no seu texto que “(...) como a cultura – o sistema de representações – instigava as forças sociais de um modo geral, não sendo mero reflexo de movimentos da política ou da economia” (KNAUSS, 2008, p. 161). Isto significa que as práticas de sentido e produção em variadas formas de artes visuais, como os jogos e quadrinhos, atravessam as maneiras de fazer arte e envolvem também os espaços de mídia.

A Dragão Brasil nº 101 ofereceu um pôster da personagem Victory, observemos a imagem 12, abaixo:



Imagem 12: Victory de costas.¹⁰⁸

A imagem 12 é uma arte da personagem Victory, do desenhista brasileiro Roger Cruz. A protagonista foi representada de costas, numa posição erótica clássica, acompanhada de formas corporais arredondadas, um biquíni minúsculo, cores fortes, juntamente com os adornos que representam a riqueza da personagem. A ideia de uma *femme fatale* seminua com expressão sedutora em um cartaz na principal revista de RPG do país me faz refletir sobre o valor simbólico de um pôster, que geralmente divulga informações visualmente. E os leitores tradicionais de quadrinhos e revistas são fascinados por pôsteres de personagens “femininas” precisamente pelos os atributos físicos padrões. Inclusive, as mulheres que “ganham” pôsteres são as mais sexualizadas, é o aspecto

¹⁰⁸ Revista *Dragão Brasil*, nº 101, p. 11, 2004.

predominante das revistas. No caso de *Victory*, o corpo da personagem visto pelas costas é quase deformado pelo contorcionismo que exhibe, ao mesmo tempo bunda, seios e o rosto de perfil.

Os corpos das mulheres carregam significados. Sejam das resistências ou das opressões. O poder, o desejo, e a erotização são campos valorizados pelas relações patriarcais, que permanentemente comercializam os corpos “aceitáveis” enquanto oprimem os que não estão nos padrões sócio-culturais prescritos. Contudo, os corpos “indesejáveis” muitas vezes são consumidos também pela alienação dos produtos midiáticos. O outro, que é o homem, persiste no poder e manipula. Esta é a justificativa máxima para continuarmos criticando incansavelmente as mídias misóginas do nosso meio.

Esses traços de opressão são registrados na revista *Dragão Brasil*, em diversos contextos e ambientações, porém destacarei uma personagem que foi criada pelo mundo de *Tormenta* (1999); conhecida por Shivara Sharpblade, é a atual regente de Trebuck, Yuden e Rainha-Imperatriz do Reinado. Shivara tomou providências ao surgimento de uma área de *Tormenta* em seu reino, reformou o Forte Amarid às margens da ameaça e ofereceu guerreiras e guerreiros para proteger todo o território.

A personagem, após sua queda perante a *Tormenta*, convocou o maior exército já visto no Reinado, atacando a tempestade rubra com o poderio combinado de todos os reinos - e perdendo o combate, na famosa Batalha de Amarid. Escapou por pouco da morte e da corrupção, ouvindo promessas obscenas em sua mente, acompanhadas pelo nome de Gatzvalith, o Lorde da *Tormenta*. Ascendeu ao trono do Reinado e de Yuden, iniciando um momento único de lenta abertura, em que as antigas leis ditatoriais e rígidas (principalmente focadas na intolerância racial) estão sendo finalmente substituídas por normas mais liberais. Há, entretanto, quem resista à mudança e prefira manter as coisas como sempre foram. Ela está representada na imagem 13:



Imagem 13: Shivar Sharpblade, de Tormenta.¹⁰⁹

Analisando a imagem e descrição da personagem, conseguem imaginar porque uma mulher forte como Shivar estaria representada sem uma armadura de fato (ou uma armadura faltando uma parte), na ilustração? Que tipo de armadura deixa uma guerreira, com tanta pele à mostra assim? Infelizmente vamos encontrar a maioria das figuras femininas sendo representadas desta maneira. Encontrei exemplos diferentes em artes produzidas por mulheres na mesma revista; isso demonstra algo? A necessidade de sexualização do corpo feminino é masculina? Não consigo encontrar outra ideia que se encaixe, a não ser a de que imagens como esta foram construídas por homens e para

¹⁰⁹ Revista *Dragão Brasil*, nº 100, 2002, p. 31.

apreciação de outros homens. É assim que funciona há muito tempo neste cenário, mesmo que a personagem represente um símbolo de luta, como a que está em questão. As nádegas expostas sinalizam que nunca serão levadas a sério.

Após a análise de todas essas personagens do universo *Tormenta* (1999), podemos considerar que, por ser um dos primeiros Role Playing Games de sucesso do nosso país, o cenário teve grande impacto no imaginário das pessoas que jogavam, e ainda jogam, no Brasil. Um corpo objetificado é constantemente tratado como mercadoria, e a mídia impressa – como as revistas, quadrinhos e livros – e digital – como jogos eletrônicos, cinema, e televisão – são espaços ideais para a perpetuação de uma cultura corpo-moeda.

3.3 Objetificação dos corpos das mulheres

O visual que geralmente persiste nas personagens mulheres é contraditório. O aspecto físico (corpo) e as vestimentas são dimensões significantes para a cultura; por exemplo, uma personagem como Shivara, que é uma guerreira forte e está em posição de poder, porém, pensando em termos realistas, a representação dela no jogo não está de acordo com as funções que exerce. A armadura, em especial, é inexistente. O fetichismo “masculino” refletido nessas questões objetificam e banalizam os corpos das mulheres, criando códigos. Essa prática parte de uma herança de relações patriarcais que condicionam as mulheres a objetos de prazer e satisfação masculina, consistindo na produção da hipersexualização das personagens nos jogos e caracterizando a cultura sexista do cenário.

Para além da Shivara, encontrei personagens construídas e representadas por mulheres nas revistas, onde a diferença me parece alarmante. Para exemplificar, apresentarei o quadrinho *DBride – A Noiva do Dragão* (2005), que pode ser observado na imagem 14:

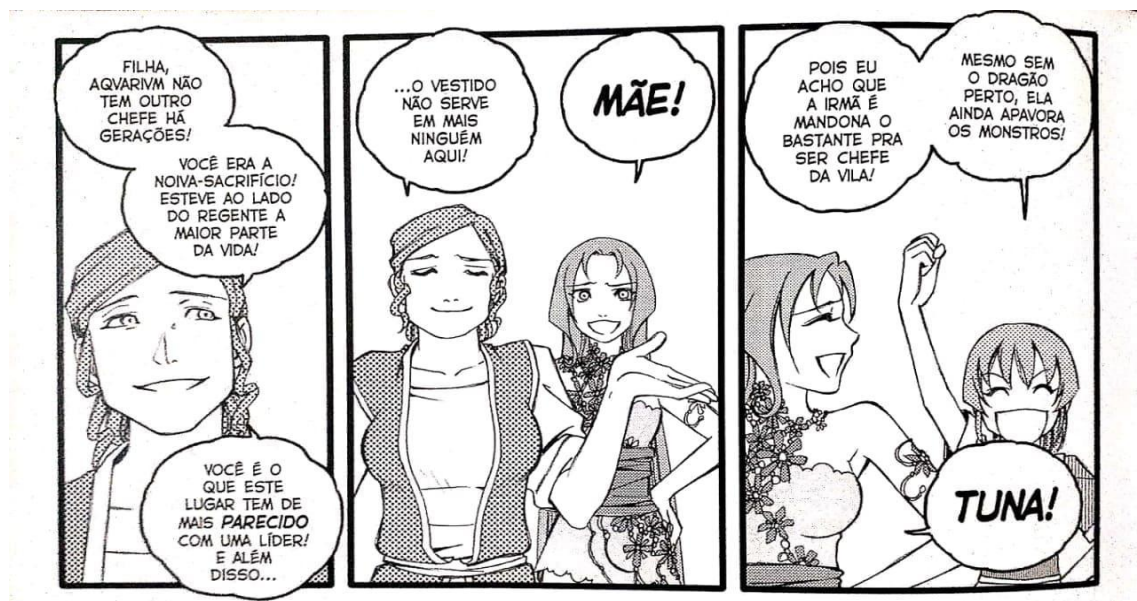


Imagem 14: "DBride".¹¹⁰

Na imagem 14 temos os requadros de *Dbride* publicados em 18 capítulos pela revista *Dragon Slayer*, e em 2011 a história em quadrinhos completa foi lançada pela Jambô Editora, criada por Marcelo Cassaro (roteiro) e Érica Awano (arte), artista quadrinista brasileira, que trabalhou com Cassaro em outros momentos no mundo de *Tormenta* (1999). A história é focada em uma vila chamada Aqvarivm, dominada por um poderoso tirano, e nas desventuras de um guerreiro estrangeiro nesse lugar esquecido, onde a trama envolve amor, sacrifícios e busca por paz.

A questão maior agora é o que podemos observar dos traços da Awano, quando representa personagens mulheres. No quadro, a ilustração traz três figuras da trama: a “mãe” (personagem secundária, não se referem a ela por outro nome no quadrinho inteiro), “Dafnia” e “Tuna”, as filhas, em sequência. Este quadro na imagem 14 está no capítulo 18, nomeado “Morrer com honra”, sendo o fechamento do quadrinho, quando finalmente chega o dia do “Festival dos noivos” e temos o desfecho da narrativa. Escolhi esse quadro especialmente porque podemos analisar três personagens e suas formas, que não apresentam o tom sexualizado que já pude perceber em outros momentos da revista. Com relação ao roteiro feito por Cassaro, já não posso dizer o mesmo, os questionamentos são inevitáveis, porém, não é o objetivo da pesquisa.

¹¹⁰ *Dragon Slayer*, nº 21, 2008, p. 60.

Diferente de *Dbride*, que tem arte de Érica Awano, é relevante observar também outras obras com roteiro de Marcelo Cassaro em parcerias de arte, para notar as particularidades existentes. Um exemplo é a *Dragoness* (1997), com arte de Evandro Gregorio. *Dragoness* é apenas um curto quadrinho desenhado por Evandro Gregorio para ilustrar algumas páginas da *Dragão Brasil*. Evandro iniciou sua carreira como ilustrador na revista, como outros(as) desenhistas que tiveram a oportunidade de divulgar seus trabalhos nessa publicação. No entanto, em 1998, o ilustrador publicou *Dragonessa* pela Trama Editorial, em edição única. Observemos um requadro dessa HQ na revista *Dragão Brasil*:



Imagem 15: Helena Dragonheart e o grifo celestial.¹¹¹

¹¹¹ *Dragão Brasil*, nº 27, 1997, p. 58.

A personagem em questão é Helena Dragonheart, uma mulher muito rica e famosa pela evidente paixão por obras de arte e artefatos antigos. Como a personagem secundária (o jornalista policial) afirma no conteúdo da imagem 15: “Todo mundo conhece sua fissura por coisas antigas!” No contexto do quadrinho, ela é famosa por financiar museus e expedições arqueológicas.

Por exemplo, a obra em cor dourada que a personagem segura nas mãos, é uma estátua de um Griffão, peça que representa um animal mitológico com aspectos de dois animais existentes: uma águia e um leão. E que talvez tenha sido criada por elfos, é o que o quadrinho sugere. Na trama, o apartamento da personagem é invadido por um grupo que alega ser os “cavaleiros templários”, isso explica a presença da personagem investigativa que compõe a imagem.

As cores fortes do requadro refletem o ambiente do quadrinho que se encaixa na categoria de “horror urbano”, retratando o clima de mistério e a própria personalidade da personagem. O corpo de Helena, e como foi representado é a questão principal da minha crítica. Ela está vestida com uma roupa branca, que marca todo o seu corpo, e se assemelha a um lingerie em seus detalhes. Vejamos a imagem 16:



Imagem 16: Helena Dragonheart e o Desafio do paladino.¹¹²

¹¹² *Dragão Brasil*, nº 27, 1997, p. 59.

Mostrada de costas, podemos observar que a personagem exibe parte significativa das suas nádegas, enquanto referencia um quadro intitulado “Desafio do paladino”, que segundo ela fazia parte da coleção particular de Hitler, remetendo ao contexto histórico da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) no qual o governo nazista roubava e escondia obras de arte das vítimas do genocídio em massa que causaram. Aludindo também à batalha eternizada pela história como “queda de Berlim”, que foi uma das últimas grandes ofensivas militares lançadas na Europa durante a Segunda Guerra.

Ou seja, a personagem Helena é uma mulher segura, forte e independente. Evandro Gregório, ao representá-la, expressou os tropos mais comuns em personagens mulheres das revistas, de forma a incitarem à sensualidade. De Lauretis (1994) argumenta que, para não serem naturalizados certos discursos e práticas, “(...) precisamos nos afastar do referencial androcêntrico, em que gênero e sexualidade são (re)produzidos pelo discurso de sexualidade masculina” (p. 227). Neste sentido, as personagens ilustradas nas revistas de Role Playing Games geralmente pertencem ao universo dos jogos, evidentemente, mas envolvem também personagens de quadrinhos, livros, e filmes que personificam uma esfera de masculinidade. Considerando que na maioria dos jogos, quadrinhos, entre outras mídias, as representações das mulheres são sexualizadas ou expressadas de forma a agradar ao público “masculino”, a crítica às proporções exageradas e vestimentas questionáveis são pertinentes.

O cenário de “Nanometal” da revista *Dragão Brasil*, por exemplo, dispõe de ilustrações do universo de nanotecnologia, ou seja, é um cenário futurista que envolve experiências científicas microscópicas e máquinas. Essas narrativas costumam fazer sucesso em jogos de papéis pelas suas características contemporâneas. Entre as representações da matéria, uma personagem – mulher – foi desenhada por Alex Sanders apenas para ilustrar a matéria da aventura de espionagem com o sistema *GURPS*¹¹³, criada pela revista. Sanders começou sua carreira ilustrando revistas de RPG, como a *Dragão Brasil*, e livros nacionais de jogos de papéis, aspecto comum entre ilustradores e ilustradoras no Brasil. Vejamos a imagem 17:

¹¹³ A sigla GURPS (Generic Universal Role Playing System) significa Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis e é um sistema versátil, que pode ser usado para jogar em qualquer cenário de RPG, criado por Steve Jackson.



Imagem 17: Nanometal, em desenho assinado por Sunders.¹¹⁴

O corpo da personagem ilustrada na imagem 17 apresenta aspectos tradicionais que são reproduzidos predominantemente nas revistas, nos jogos, entre outras mídias. Ela usa uma roupa justa no corpo, em cores fortes, que exhibe suas curvas (glúteos e busto) exageradas, marcando também os músculos das pernas, dos braços e a cintura finíssima que a maioria das personagens possui. É o padrão. As cores escuras: roxo e preto, em contraste com o vermelho do cabelo da personagem são frequentemente utilizados em cenários de Role Playing Games que envolvem terror, horror, e cyberpunk. As mãos metálicas da personagem remetem aos experimentos de nanotecnologia, e o cenário cinzento ao redor dela refere-se ao universo tecnológico da aventura.

Tendo em mente meu ponto de partida, que são as ilustrações de personagens mulheres nas revistas de RPG, é interessante notar as recorrências nas imagens, para que possamos compor nossas críticas e observações. Outro exemplo é o cenário *Mega City*

¹¹⁴ *Dragão Brasil*, nº 14, 1995, p. 28.

(2012) para o sistema de jogo brasileiro 3D&T (1998), criado por Gustavo Brauner e ilustrado por Wellington Dias. O contexto do jogo une heroínas, heróis, androides, robôs, magos, vampiros, humanos e diversas outras raças/classes. O livro básico do jogo orienta sobre as regras, e o conteúdo para quem quiser jogar ou masterar. Entre diversas personagens principais do cenário, a Lunar, ou Erica Lang, é destaque em nossa problemática pela ilustração publicada na *Dragon Slayer* nº 33. Observemos a imagem 18, abaixo:



Imagem 18: Lunar, em "Mega City".¹¹⁵

Na matéria da revista sobre o cenário, Gustavo Brauner afirma:

¹¹⁵ *Dragon Slayer*, nº 33, 2011, p. 23.

Erica Lang era uma das maiores promessas da comunidade científica de Mega City. Com uma conquista atrás da outra, as universidades e entidades de pesquisa literalmente se enfrentavam para ter a jovem entre seus cientistas. Quem levou a melhor foi a Fundação G. Braunn. Mas o sonho secreto de Erica era ter superpoderes, coisa que conseguiu (BRAUNER, 2011, p. 22-23).

A personagem conseguiu seus poderes quando viajou até a lua e se deparou com uma rocha que emitia radiação. Então, ao adquirir os poderes e passar de “Erica Lang” para “Lunar”, a personagem cometeu alguns crimes, o que estimulou sua ganância e o título de super vilã de Mega City. Ou seja, Lunar é uma mulher resistente, poderosa, e inteligente. Porém, suas ilustrações são sexualizadas e seus atributos minimizados. A imagem 18 expõe o texto “Cientista de HQ e super vilã? Claro que é gostosa!”, o machismo já presente na cultura pop é reforçado a partir desta categoria de comentário.

Lunar veste um traje comum em super vilãs ou super heroínas. A vestimenta consiste em um maiô, luvas, meias, e uma capa, tudo em tons de branco, preto, e azul. As cores remetem à lua e ao universo, que é a fonte de seus poderes. As curvas e os músculos da personagem estão em evidência, como já vimos anteriormente em outras mulheres ilustradas. A sexualização é um molde padrão quando se trata das personagens mulheres de qualquer raça ou classe nos jogos, isto é, geralmente o destaque está em seus corpos. As histórias em quadrinhos, as revistas e os jogos ainda se mantêm reproduzindo corpos de mulheres hipersexualizadas. Em outras palavras, falta diversidade em suas representações, sendo que as mulheres são representadas de maneira óbvia em Role Playing Games, e os homens não. Mulheres são condicionadas à sensualidade, já os homens são representados de diversas maneiras.

Bettocchi (2002) disserta sobre os elementos narrativos das imagens:

Deste modo, é fundamental que a ilustração seja capaz de refletir a personalidade, os atributos físicos (e, na medida do possível, mentais) e habilidades calculados na ficha ou planilha – uma personagem naturalmente forte não deveria ser retratada com um aspecto franzino. É claro que este processo de “nascimento” é reversível: pode-se partir de uma concepção visual e depois calcular suas estatísticas (BETTOCCHI, 2002, p. 108).

Bettocchi se refere às funções heroicas – às habilidades, mas não tão heroicas assim quando se trata de uma vilã como a Lunar – das personagens, ou seja, um “retrato conceitual” imagético a partir das características da persona, das atividades que desenvolve, enfim, todos os aspectos que definam a figura. Neste sentido, é significativo observar as conceituações que estão sendo apresentadas em cada imagem. São infinitas as

possibilidades. A questão é, por que existe um determinismo estético corporal quando as personagens representadas são mulheres?

As particularidades de uma composição ilustrativa, ou seja, a essência da ilustração caracteriza os atributos da personagem e compõe o que a imagem quer representar ou o que a representação cria. No caso das ilustrações que viemos acompanhando até esse ponto do texto, o que elas criam? Acredito que as habilidades das personagens não devem continuar sendo minimizadas apenas aos seus corpos, estes mesmos que são representados de maneira genérica e machista no universo da cultura pop.

O RPG *Mulheres Machonas Armadas até os Dentes* (1994), ou *Macho Women with Guns* (1988), criado pelo designer de games norte-americano Greg Porter, e lançado primeiramente em 1988 pela editora Blackburg Tactical Research Center¹¹⁶ (BTRC), é um exemplo. O título traduzido no Brasil é ainda mais sensacionalista e sexista, já que em português, o literal seria “Mulheres-machos com armas (ou armadas)”. O jogo foi lançado pela Devir Livraria em 1994. É um RPG que traz um cenário que alguns caracterizam como “satírico”, mas é só para não demarcar como é machista e de mau gosto extremo. E, por quê?

O jogo traz um cenário onde a sociedade norte-americana está em crise política, que é uma crítica à administração do então presidente dos EUA Ronald Reagan, que esteve no poder de 1981 a 1989. Dispondo dessa ambientação caótica, as personagens reconstróem a sociedade à sua maneira. Até aí parece interessante, e o próprio autor Greg Porter acreditava nisto, pois até então (não que isso tenha mudado muito, mas estamos avançando) eram poucos os Role Playing Games em que tivessem mulheres protagonistas. Porém, o conceito do jogo, em toda sua construção, conseguiu ser mais machista do que todos os outros RPGs que já li, ou joguei. Observem a imagem 19, que corresponde à introdução do jogo:

¹¹⁶ A empresa norte-americana Blackburg Tactical Research Center é uma Editora de jogos de RPG, jogos de cartas e jogos de tabuleiro, fundada em 1986, pelo Greg Porter, autor de *Macho Women with Guns* (1988), localizada em Blackburg, no estado da Virgínia (EUA).

Mulheres Machonas Armadas Até os Dentes

Introdução - As páginas dos romances de aventura estão repletas de heroínas como a Sonja das histórias do Conan e a Friday de Robert Heinlein que conseguem ser bonitas e extremamente competentes ao mesmo tempo. Mas, infelizmente, tem-se dado muito pouca atenção a elas nos RPGs. Todos os heróis são homens e as ilustrações nos livros mostram sempre brutamontes imensos com sabres, espadas, lança-rojões anti-carro e mísseis balísticos intercontinentais de segunda geração pendurados nas costas. Bom, estava na hora de alguém fazer alguma coisa para mudar essa situação e este jogo vai compensar todo o descaso da história de uma só vez. Aqui você vai encontrar multidões de mulheres machonas armadas até os dentes. O que? Você pensou que este fosse um jogo sério? Nem tente conseguir seu dinheiro de volta.

Geração de Personagem - No MMAD, todos os jogadores farão o papel de ... não importa.

Imagem 19: Introdução ao MMAD, 1994, p. 1.

Então, o próprio título do RPG *Mulheres Machonas Armadas até os Dentes* é bastante direto, pois chamar mulheres de “machonas” já é machista, se o objetivo era esse, foi bem sucedido. Uma das frases expostas é “Você achou que este fosse um jogo sério?” O jogo começa indicando no texto uma preocupação com a relação de gênero e o contexto dos Role Playing Games existentes, por desenvolverem roteiros em que sempre se destacaram pessoas, criaturas, etc. do sexo masculino. Até esse ponto, acreditamos que é um jogo inovador, apesar do título direto, porém, quando chegamos à parte “Geração de Personagem” como aparece na imagem 19, a primeira provocativa é: “Todos os jogadores farão papel de... não importa.” O que já diz muito sobre a intenção do jogo, e muitas pessoas até o denominaram como um RPG *trash* (em tradução livre: lixo) do que não discordo. Mas o que mais defendo é que não precisamos de mais um jogo em que nos depreciem, sexualizem nossos corpos, e encontrem formas de nos estereotipar. Falta representatividade, desde sempre, e cenários como esse só pioram a situação do contexto das mulheres na comunidade rpgista em questão, que geralmente é masculina, branca e de classe média (basta analisar as revistas), por uma infinidade de causas sócio-culturais, que envolvem os padrões repressivos impostos às figuras “femininas” desde a infância, de uma moral sexual que só beneficia aos homens, e diretamente à sociedade patriarcal em que vivemos. Observemos a próxima ilustração:



Imagem 20: MMAD, 1994, p. 2.

A versão norte-americana de *MMAD* (Mulheres Machonas Armadas até os Dentes), ou seja, *Macho Women with Guns* (1988), tem 12 páginas, não diferente da versão brasileira publicada pela Devir Livraria em 1994. A diferença é que na edição brasileira as ilustrações foram feitas por Álvaro Y. Onime, um desenhista brasileiro de ascendência japonesa e que trabalha nesse cenário desde os anos de 1980, atuando em diversas editoras. Vale ressaltar que a edição brasileira de *MMAD* foi lançada e distribuída gratuitamente entre as pessoas que participaram do evento I RPG São Paulo em outubro de 1994. O possibilita uma reflexão: porque esse jogo em específico foi ofertado como brinde no evento? Deste modo, certamente reforçou o cenário sexista do RPG no país. No “Anexo III” do trabalho, observamos essas informações sobre o jogo retiradas da revista *Dragão Brasil* nº 25.

O livro básico de *MMAD* apresenta as regras do jogo, e todas as informações necessárias para construir personagens. Encontramos também as “Perícias”, que são as habilidades que as personagens podem desenvolver durante a narrativa do jogo, comuns em RPGs, utilizando assim os pontos de experiências que são adquiridos no decorrer do jogo, e a partir da narrativa coletiva. Destinadas às habilidades que as personagens escolheram para compor a personagem, devem-se depositar todas as informações de cada persona na “ficha de personagem”. As habilidades neste cenário devem compor a ficha, por exemplo: “Correr de salto alto”, que implica em ter pontos de experiência em “Visual”

(que seria uma característica na construção de uma personagem), ou seja, neste caso da imagem 20, temos uma personagem que corre, pula, atira, que é representada seminua, de salto, com lingerie amarradas por correntes. Sua imagem não é exatamente o que se costuma representar como mulher-macho. Assim, no que consiste sua macheza?

A quem mais estariam querendo agradar? Mais do que isso, podemos perceber o estabelecimento de um tipo de “clube”, de jovens homens de classe média, que alimentam, para sua própria autoafirmação, um tipo de fobia contra as mulheres, por eles objetificadas. É o que muito resume esse RPG: uma produção de estereótipos. Outra perícia que vale salientar é a “Manjar de aparelhagem técnica” que só dispõe a personagem que possuir pontos de experiência em “Macheza” uma das principais características para construir uma personagem neste cenário de RPG, o que torna o jogo o mais machista e contraditório possível. Ou seja, na ideia desse jogo, ter domínios técnicos, lógicos, e engenhosos é ser “mulher-macho”.

Mais uma ideia para a criação das personagens apresentadas em *MMAD* são as “Vantagens”, que as personagens comprem com os pontos de experiência. Uma vantagem que vale destacar é a “Cirurgião plástico à disposição” na escolha dessa utilidade, a personagem pode utilizá-la e, ao perder um ponto de vitalidade (que seria a vida), pode retirar uma marca ou cicatriz de guerra que viesse a adquirir em algum combate. Então, as cicatrizes de guerra, que geralmente são um orgulho para o contexto de guerreiros homens, na maioria das narrativas ficcionais e realistas que já acompanhei, quando se trata de padrão de beleza para as mulheres, a situação muda, a estética feminina para a sociedade precisa estar impecável. Enfim, o machismo não é exclusivo desse cenário, está enraizado na cultura de jogos, como na sociedade em geral.

Um cenário tão misógino quanto o *Mulheres Machonas Armadas até os Dentes* (1988) é o do 5º RPG brasileiro: *Monstros* (1995). O jogo foi lançado pela Editora Nova Vecchi¹¹⁷, e denomina-se como um jogo satírico; porém a questão é delicada: para quem pode ser divertido um jogo assim? Provavelmente para os homens que o criaram (Artur Vecchi, com ilustrações de Ricardo Goulart), conseguindo ver diversão em um jogo no qual todas as personagens a serem desenvolvidas são “monstros homens”, arrogantes, que batem e gritam para conseguir o que querem, e as mulheres que aparecerem são as “gostosonas”, que não teriam um papel essencial na narrativa, a não ser o entretenimento

¹¹⁷ Nova Vecchi é uma extinta editora brasileira fundada por Arturo Vecchi em 1913.

masculino. A ideia geral é criar uma figura monstruosa e pouco inteligente. A imagem 21 traz a capa de *Monstros* (1995):

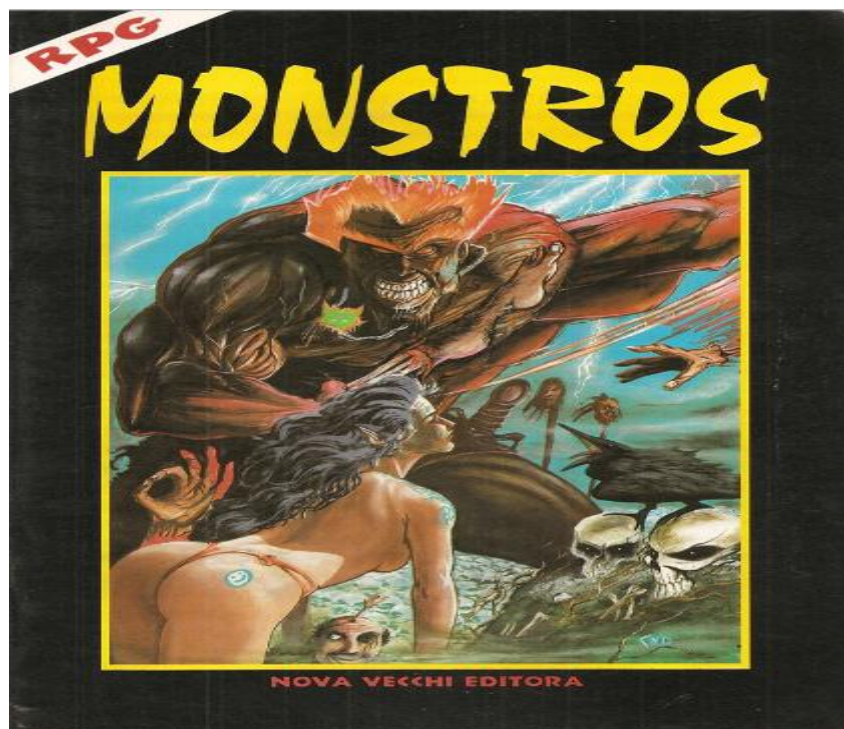


Imagem 21: Monstros, 1ª edição, 1995, capa.

Na capa de *Monstros* (1995) é possível perceber as características principais do jogo: uma concepção de monstro, com traços humanos e masculinos, que age de forma agressiva contra possíveis inimigos, enquanto uma mulher seminua observa a luta. Ou seja, quando encontrarem um “RPG satírico”, não é interessante continuar a leitura ou construção de personagens, porque geralmente a “graça” vem de estereótipos e violências simbólicas contra as mulheres.

Sou uma grande fã de RPG, que é tanto meu objeto de estudo como também de diversão, e a metodologia do jogo, em si, corresponde a muitas expectativas; por exemplo, criando cenários e roteiros para desconstruírem preconceitos que são enraizados na nossa cultura, esses RPGs “satíricos” fazem o caminho contrário, não conseguem ser divertidos (ou pelo menos não para todas as pessoas) e muito menos educativos. É fato, diante desses exemplos, a versatilidade que os Role Playing Games oferecem, e que depende de quem cria, narra, ou constrói a narrativa coletiva do jogo.

Para além dos jogos clássicos, como o Role Playing Game, por exemplo, acompanhamos na maioria dos jogos para computador, celular, joystick (controle) e afins,

corpos de mulheres criados e expostos para essa satisfação masculina. Para exemplificar, apresento a personagem Cammy de *Street Fighter*¹¹⁸ (1987), na imagem 22, publicada na revista *Dragon Slayer*, em uma matéria sobre o cenário, sendo um manual *3D&T Alpha* (2008), que foi lançado em formatos PDF e impresso, e que pode ser acessado no site oficial da Jambô Editora¹¹⁹. A revista *Dragon Slayer*, assim como a *Dragão Brasil*, costumava publicar matérias sobre os cenários mais famosos de RPG, principalmente quando o sistema de jogo era com base nas regras do *3D&T* (1998) – obra dos próprios envolvidos nos editoriais das revistas.



Imagem 22: Cammy, de *Street Fighter*.¹²⁰

¹¹⁸ *Street Fighter* (1987) é uma série de jogos de luta muito popular, na qual jogadoras e jogadores controlam as personagens, de diversas partes do mundo, cada uma com seus golpes especiais. A série é propriedade da empresa de jogos Capcom (companhia japonesa que publica e desenvolve jogos de videogame), fundada em 1979, e que teve seu primeiro jogo lançado em agosto de 1987.

¹¹⁹ Disponível em: https://jamboeditora.com.br/produto/manual-3det-alpha-edicao-revisada-digital/?fbclid=IwAR2k1AEK72bGpFV54rC-rwaFHMaIon2bei8tmXyZ8PwUtdkV7R_58hD3xpw Acessado: 20/09/2019.

¹²⁰ Revista *Dragon Slayer*, n° 31, 2010, p. 19.

Cammy é uma personagem da série *Street Fighter* (1987), que apareceu pela primeira vez em *Super Street Fighter II: The New Challengers*¹²¹ (1993), como a segunda personagem feminina da série. Na história do jogo, ela era de uma comunidade de treinamento de assassinos da Shadaloo (uma organização criminosa do jogo), composta por mais doze meninas, que foram raptadas, tiveram seu DNA alterado, e o seu codinome era "Killer Bee". A ilustração¹²² da personagem é sexualizada, como a imagem 22 demonstra, e também o fazem todas as outras imagens que encontrei ao pesquisar sobre ela. Além da referência a Shikara (personagem representada na imagem 13) na ilustração, quando mencionam “E depois ainda falam da Shikara...”, a personagem que já conhecemos antes, e que provavelmente deve ter sido pauta para problematizações neste momento da publicação na revista, como continua sendo agora, já que sua imagem é tão lasciva quanto a da personagem Cammy.

A maga¹²³ Nahga proporciona questionamentos semelhantes aos de Cammy; apresentada por Marcelo Cassaro e J. M. Trevisan na revista *Dragão Brasil* nº 104, é uma personagem da série de mangás e animes *Slayers* (1989 – até o presente), criada por Hajime Kanzaka e Rui Araizumi. *Slayers* também funcionou para cenários de Role Playing Games, inclusive nas regras do sistema 3D&T (1998), e isso justifica a aparição da personagem na revista juntamente com as características do mundo de *Slayers*.

O mundo é equivalente à “Europa medieval, mas com meios mágicos para comunicações a distâncias, o que resulta em sociedades culturalmente mais avançadas” (DRAGÃO BRASIL, 2004, p. 15). Ou seja, é evoluída, não em termos tecnológicos, mas em meios consideravelmente biotecnológicos que envolvem criações genéticas e biodiversidades. A imagem 23, abaixo, é a representação da personagem Nahga na matéria:

¹²¹ *Super Street Fighter II: The New Challengers* (1993), lançado originalmente para as máquinas “arcade”, em 1991, ou como ficou conhecido no Brasil: “Fliperama”. É o segundo jogo da série *Street Fighter* e a sequência do jogo original, lançado em 1987.

¹²² A ilustração é original da já mencionada empresa Capcom. A revista *Dragon Slayer* fez uso da imagem, mas não informou se teve autorização da empresa para isso.

¹²³ Nas fantasias que envolvem magas, as personagens podem utilizar os poderes dos elementos naturais, como terra, fogo, água, ar e todos os aspectos da natureza.

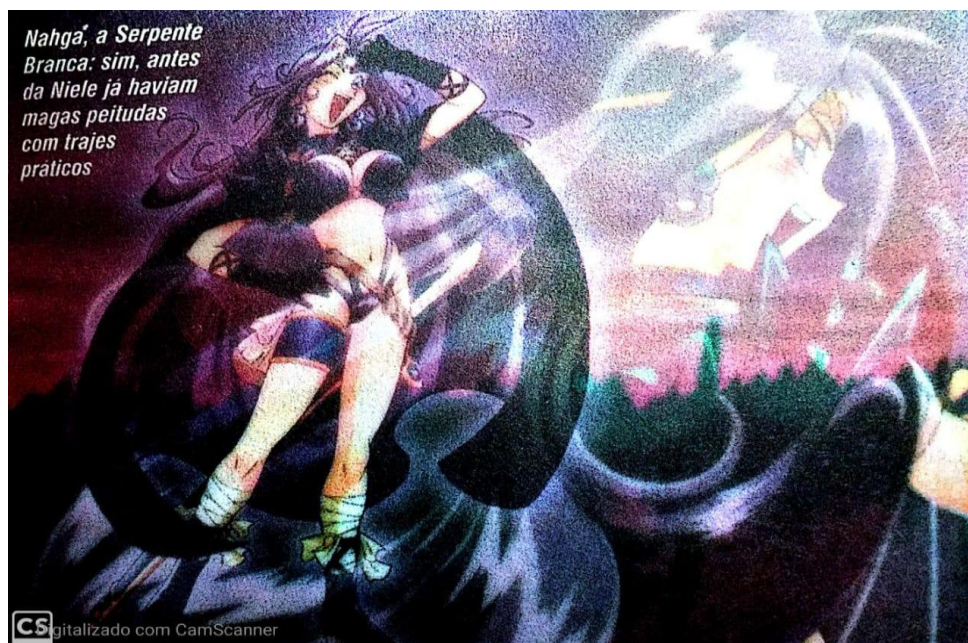


Imagem 23: Nahga, de Slayers.¹²⁴

Consideremos primeiramente o texto que compõe a imagem 23: “Nahga, a serpente branca: sim, antes da Niele já haviam [sic] magas peitudas com trajes práticos”, diante desta mensagem, é pertinente ressaltar as permanências no conteúdo das revistas. Ou seja, assim como Cammy foi comparada a Shivarra, Nahga é comparada a Niele (personagem das imagens 6, 7, 8). E quais são as semelhanças que os editores defendem? Em todas as imagens citadas eles se referiam aos corpos delas, em tom de justificativa pela nudez exibida pelas personagens.

Nahga, por exemplo, veste um biquíni minúsculo em tons de roxo e marrom. O traje tem por foco a sensualidade, podemos observar que a roupa demarca as curvas da personagem que tem praticamente todo o seu corpo à mostra, em “trajes práticos”, como informa o autor da história. Mas, práticos em que sentido? É possível inferir que a praticidade refere-se ao ato sexual ou a seu consumo direto pelo imaginário do público leitor-jogador? As partes em marrom coloreem os acessórios que a personagem usa e que pertencem à classe mágica da qual ela faz parte. Os tons de roxo referem-se à essência da personagem, já que Nahga é vilã no mundo de *Slayers*, e as vilãs geralmente são ilustradas em cores mais obscuras. Ela é conhecida como “serpente branca” porque suas magias favoritas envolvem frio e gelo.

¹²⁴ *Dragão Brasil*, nº 104, 2004, p. 17.

Nahga é a rival da personagem principal da série *Slayers*, Lina Inverse. A relação das duas personagens é mantida baseada principalmente numa competitividade “feminina”, o que me faz refletir sobre uma das facetas mais difíceis do combate ao machismo, que é a dificuldade em desconstruir as práticas relacionadas ao sexismo e à misoginia entre as próprias mulheres. Observemos a imagem 24, que compõe a matéria da revista *Dragão Brasil* nº 104 e expressa bastante a relação entre as duas personagens:



Imagem 24: Nahga e Lina Inverse, de *Slayers*.¹²⁵

Conseguimos notar na imagem 24 que as personagens estão em um enlace, que no contexto da matéria se refere à história da relação delas: “Lina e Nahga: antigas parceiras”. Isto é o que o círculo em volta delas representa. Lina Inverse é a heroína da série e está à cima de Nahga na ilustração, enquanto Nahga está sendo “enforcada” pelo círculo. Observem que o corpo de Nahga é exposto de maneira diferente de como representam Lina; este é o ponto, uma é sexualizada e a outra não é. Em contrapartida, a

¹²⁵ *Dragão Brasil*, nº 104, 2004, p. 18.

narrativa da série sugere que o maior problema que Lina tem contra Nahga, além das atitudes dela, é a aparência da personagem.

Sobre Lina Inverse, a revista *Dragão Brasil* nº 104 ressalta: “Sim, ela é baixinha. Não, ela não tem curvas. Mas qualquer um será tolo ao subestimá-la, pois seu poder mágico é inigualável” (p. 15). Nahga exibe curvas arredondas e exageradas, como já observamos nas imagens. A personagem Lina é o oposto, tem o corpo magro e veste roupas – em cor azul e amarela, ou seja, cores claras, que refletem o caráter da personagem e que não revelam seu corpo, como calças, camisetas, botas, capas, etc. A personagem Lina sofre de um complexo pelo tamanho dos seus seios e se sente desconfortável na presença de Nahga, que faz questão de exibir suas curvas e provocar Lina por ser diferente dela, como se o corpo fosse a maior qualidade de uma mulher.

Lina era uma das personagens de anime mais populares no final dos anos de 1990 e os criadores continuam publicando mangás, produzindo o anime e lançando jogos. Ou seja, a personagem tem uma trajetória baseada em estereótipos de feminilidade e rivalidade entre mulheres que acredito ser passível de reflexão, pois vivemos em sociedades que nos ensinam a competir e alimentar as relações patriarcais. As mídias não são neutras, e *Slayers* é um exemplo de uma produção que simbolicamente estimula e lucra com o machismo.

Considerando os estereótipos mais comuns que associam às mulheres, como o de serem delicadas, passivas e dependentes, as animações japonesas, em sua maioria, constroem as personagens mulheres a partir desses conceitos. A personagem Lucy Heartfilia é mais um caso. O mangá/anime *Fairy Tail* (2006) foi criado por Hiro Mashima e apresenta um mundo mágico, repleto de feiticeiras, magas e diversas outras classes. *Fairy Tail* é também o nome da maior guilda (organização) do reino de Fiore que as personagens acompanham para desenvolver suas missões, magias, relações, ocupações, etc. A imagem 25 é a ilustração de Lucy na revista *Dragon Slayer* nº 35.

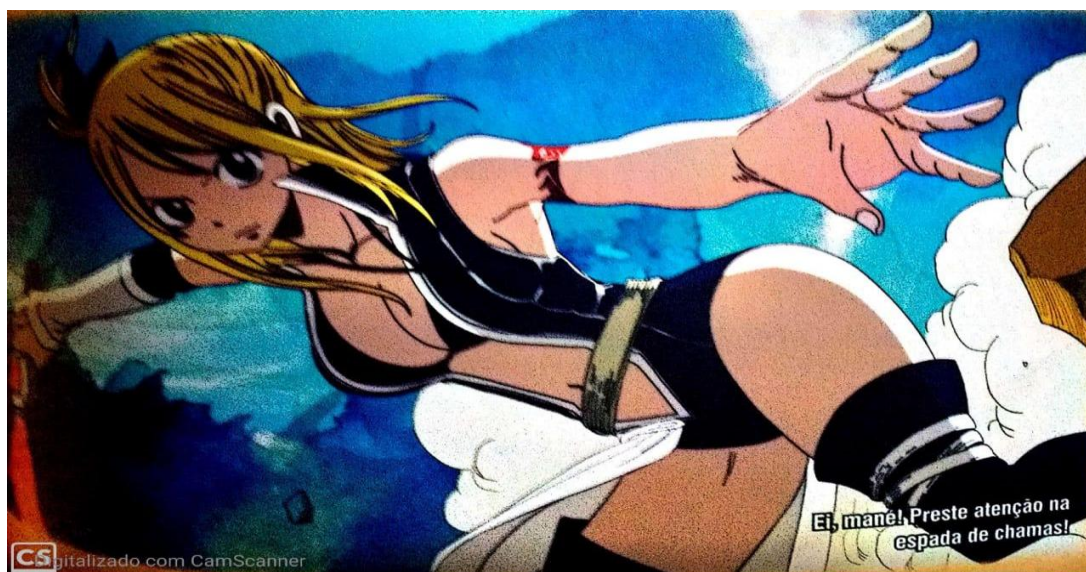


Imagem 25: Lucy Heartfilia, de Fairy Tail.¹²⁶

Lucy Heartfilia é uma maga celestial, isto é, ela pratica magias que permitem convocar espíritos celestiais e criaturas diversas. Lucy se encaixa na categoria de “lolitas”, principalmente pelos trajes, acessórios (como o cinto que ela usa para carregar as chaves do espírito celestial) e seu comportamento. Na matéria da revista, o editor Gustavo Brauner revela detalhes da personalidade de Lucy:

Lucy orgulha-se de sua aparência e habilidades mágicas. É esperta, educada e gentil. Também é confiante, mas um pouco vaidosa - algumas pessoas acham até que ela é um pouco superficial. Lucy adora ler, fazer compras e cozinhar. É bastante gentil com seus espíritos celestiais, que nega-se a usar como meros escudos. Luta ao lado deles e trata-os como pessoas, não objetos (DRAGON SLAYER, 2011, p. 49).

Ou seja, Lucy preenche as características mais comuns em animes, nas quais mulheres e meninas geralmente “devem” se comportar de forma recatada, ser vaidosas, gostar de cozinhar, fazer compras, etc. Além de seguir esteticamente um padrão: elas possuem pele clara, olhos castanhos, cabelos loiros, seios grandes e corpos curvilíneos.

Na imagem 25, podemos observar que a personagem veste um tipo de collant aberto na frente, possibilitando que os seios, a barriga, e as pernas fiquem à mostra. As cores claras (azul e branco) são as tonalidades que Lucy geralmente usa e simbolizam suas forças mágicas. A imagem também expõe: “Ei, mané! Preste atenção na espada em chamas!” Neste sentido do texto, vale ressaltar que a revista fala diretamente com o

¹²⁶ *Dragon Slayer*, nº 35, 2011, p. 51.

público “masculino”, ou seja, é mais uma evidência de como as ilustrações são construídas para um público específico.

Na matéria da revista *Dragon Slayer* nº 35, o mundo de *Fairy Tail* (2006) é retratado com o objetivo de adicionar regras para jogar Role Playing Game com o sistema 3D&T (1998). As revistas brasileiras que analisei geralmente enfatizam que os animes e os mangás são narrativas que possuem elos com os RPGs. A personagem Lucy é um exemplo para a temática desta dissertação, pois o universo de entretenimento japonês é diverso e envolve públicos distintos. Porém, as personagens são majoritariamente representadas a partir de olhares limitantes.

Muitas mulheres que trabalham no mercado de animes problematizam a sexualização extrema das personagens, como é o caso da designer Keiko Moritsugu. O site¹²⁷ “Garotas Geeks” disponibilizou uma matéria escrita por Débora Carvalho (2019) em que Moritsugu relata como a indústria de animes se acomodou aos problemas misóginos e continua produzindo conteúdo sexual destinado aos homens que sempre consumiram o produto. É pertinente refletirmos sobre como essas mídias reforçam o machismo e a hipersexualização das mulheres, acompanhando padrões de beleza que são surreais, afetam a vida cotidiana e fortalecem as opressões.

A revista *Dragon Slayer* nº 32 apresenta uma matéria sobre o mundo do mangá/anime *High School of the Dead* (2006) criado por Daisuke Satou e ilustrado por Satou Shouji. *High School of the Dead* exibe uma ambientação de terror, foi publicado entre 2006 e 2011 e entra na categoria de anime “Ecchi”, que em tradução livre significa “obsceno”, e é um termo em japonês que se refere à relação sexual ou sensualidade. No Brasil, foi publicado em 2010 pela Panini em formatos normal e edição de luxo. O mundo do mangá/anime foi recomendado na matéria da revista *Dragon Slayer* pelos editores Leonel Caldela e Gustavo Brauner, no sentido de aplicar o cenário às regras do sistema 3D&T (1998) para jogar Role Playing Game.

A temática central do anime são os mortos-vivos, e as personagens combatem “eles”, que é como os zumbis são chamados pelas alunas e os alunos da “escola da morte” ou *High School of the Dead*. Três das personagens principais são Rei Miyamoto, Saya Takagi e Saeko Busujima, representadas abaixo, na imagem 26:

¹²⁷ Disponível em: <http://www.garotasgeeks.com/artista-afirma-que-industria-de-animes-nao-consegue-ser-tao-bom-quanto-marvel-e-disney-por-causa-da-sexualizacao-e-do-conteudo-moe/> Acesso: 25/06/2020.



Imagem 26: Rei Miyamoto, Saya Takagi e Saeko Busujima, de *High School of the Dead*.¹²⁸

Em sequência, a garota de cabelo loiro é Rei Miyamoto, a de cabelo rosa é a Saya Takagi, e a de cabelo roxo é a Saeko Busujima. As três estudam na Academia Fujimi e fazem parte do grupo de sobrevivência que luta contra os zumbis (“eles”). As três apresentam características da cultura Kawaii, como os uniformes com blusas decotadas, saias rodadas e curtas, com babados de renda e laços. Porém, na imagem 26, as personagens estão praticamente nuas. A ilustração é de uma cena do anime, que constantemente posiciona as personagens em situações em que elas – desnecessariamente – ficam sem roupas; levando em consideração que estavam em combate contra zumbis, quanto mais desnudas, mais ficam vulneráveis aos ataques, ou seja, voltamos às construções incoerentes de personagens que estão na condição de “objetos” na narrativa.

Rei Miyamoto, a garota de cabelo loiro, pele clara e olhos castanhos avermelhados, da imagem 26, é uma das protagonistas da história. Ela é uma personagem corajosa e muito fiel aos amigos. Na ilustração, Rei está usando uma blusa decotada e rasgada nas cores do uniforme da escola (branco, verde e preto), uma calcinha branca rendada com um laço preto, enquanto segura uma lança feita de vassoura e aponta provavelmente para

¹²⁸ *Dragon Slayer*, nº 32, 2011, p. 28.

algum zumbi. A posição da personagem é bastante erótica, ela é representada de pernas abertas enquanto Saya Takagi encosta seus próprios seios contra os seios de Rei Miyamoto.

Saya Takagi, a garota de cabelo rosa, é uma das personagens principais da narrativa. Ela é inteligente, sendo de grande contribuição para o grupo no que se refere às estratégias para combater zumbis. Saya possui cabelos longos, pele clara, olhos castanhos, e um corpo curvilíneo. Na imagem 26, ela está posicionada de joelhos, encostada na personagem Rei Miyamoto, com o uniforme da escola rasgado, expondo sua lingerie rosa, com babados. Ela usa qualquer arma ou objeto que estiver por perto na hora de combater zumbis. Além das vestimentas, o posicionamento das personagens não é condizente com a situação vivida. Que pessoa, lutando contra zumbis, estaria com roupas como essas e com esse posicionamento? Os homens da trama nunca se encontram nesta condição.

Saeko Busujima é a personagem que aparece sem blusa e segurando os seios na imagem 26. Ela está vestindo apenas a parte de baixo de um biquíni preto. Saeko é muito habilidosa com lutas, na imagem a personagem segura uma espada de madeira, que ela usa no início do anime. É especialista em combates e uma personagem muito forte. Saeko tem o cabelo roxo, olhos azuis, seios grandes e um corpo com curvas exageradas. Traços comuns também nas outras personagens, os corpos não são diversificados. Outro traço comum às três personagens é a paixão e competitividade pela mesma personagem: Komuro Takashi¹²⁹. Ele está representado na imagem 27 a seguir, junto de Rei Miyamoto.

¹²⁹ É o protagonista do anime/mangá *High School of the Dead* (2006), que fundou o grupo de sobrevivência da escola (Academia Fujimi).



Imagem 27: Rei Miyamoto e Komuro Takashi, de High School of the Dead.¹³⁰

“Unindo o útil ao agradável...” é o texto que a imagem expõe. Rei e Komuro estudaram juntos desde a infância, e ela é apaixonada por ele desde então, o que não justifica a imagem 27. O exagero que compõe a ilustração é desnecessário à narrativa do anime. Na imagem, a personagem Rei Miyamoto está deitada de costas, enquanto Komuro Takashi posiciona a espingarda “Benelli M4 Super 90” acima dos seus seios, e o rosto dele também encosta no busto dela. É uma ilustração erótica, podemos determinar assim a partir dos símbolos da imagem, inclusive pela expressão facial da personagem Rei. Outra imagem que categoriza o anime/mangá como violento e sexual é produzida sobre a personagem Saeko Busujima, na imagem 28:

¹³⁰ *Dragon Slayer*, nº 32, 2011, p. 29.



Imagem 28: Saeko Busujima, de High School of the Dead.¹³¹

“Katana e camiseta molhada: equipamentos indispensáveis”. A ideia do uniforme branco decotado, tradicional na cultura Kawaii parece não ser suficiente, então, os criadores da personagem e os editores da revista aplicam um conceito habitual, que

¹³¹ *Dragon Slayer*, nº 32, 2011, p. 30.

costuma produzir entusiasmo no público masculino: mulheres e roupas molhadas. Os corpos das mulheres, quando são expostos por espontânea vontade, obtêm condenação da sociedade, porém, quando o objetivo é a apreciação “masculina”, o comportamento social é outro. Enfim, mulheres e camisetas brancas molhadas compõem um artifício utilizado em diversas mídias para atrair um público específico, os homens.

A personagem Saeko, quatro anos antes do “despertar dos mortos”, ou seja, antes de começar os confrontos contra os zumbis, ela foi atacada por um homem, mas conseguiu se salvar (sozinha) do ataque. Porém, Saeko não superou o acontecido e desenvolveu problemas psicológicos, como o lado sádico que demonstra ao matar zumbis. A máxima problemática está em como o criador sexualiza até os transtornos da personagem, promovendo situações em que ela fica exposta ao abuso sexual. Por exemplo, em diversos momentos do anime a personagem tem seu corpo tocado por homens, sem um consentimento de fato. A função das personagens mulheres na narrativa do anime, mesmo elas sendo altamente qualificadas para o combate, é reduzida ao entretenimento dos homens. Como o próprio editor Leonel Caldela afirma no final da matéria sobre o cenário: “Leonel Caldela sabe muito bem que você gosta de HOTD¹³² por causa de certas cenas...” (DRAGON SLAYER, 2011, p. 39).

Leonel Caldela, Guilherme dei Svaldi, e Gustavo Brauner escreveram uma matéria sobre o mundo do mangá/anime *Berserk* (1989) de Kentaro Miura (autor e ilustrador) para a revista *Dragon Slayer* nº 25. *Berserk* é um mundo de fantasia que retrata a história de um guerreiro chamado “Guts” desde o início de sua vida. Guts é um mercenário que vive diversas aventuras e tragédias durante a narrativa do mangá/anime. *Berserk* também apresenta características da Idade Média histórica da Europa, como também da Idade Moderna, trazendo referências de artes renascentistas, lugares como o Vaticano, entre inúmeras estruturas arquitetônicas, armas, entre outros aspectos. As regiões são comandadas por reis e pelo poder político, econômico e ideológico da igreja. É um mundo habitado também pela imaginação fantástica, ou seja, existem demônios, fantasmas, e seres mágicos como dragões e elfos. E, como os outros cenários apresentados acima, o intuito da matéria é aplicar as regras do sistema *D&D* (1974) ou *3D&T* (1998) para jogar Role Playing Game.

¹³² High School of the Dead.

Guts é a personagem principal, porém, divide seu protagonismo com a personagem Caska, mulher que é amada por ele. Os dois vivem juntos diversos momentos importantes na narrativa de *Berserk*. Ambas as personagens estão representadas na imagem 29:



Imagem 29: Guts e Caska, de Berserk.¹³³

“Bela pose, Caska. Você até parece mulher!” seguido da resposta “Sabe onde enfiar essa espada, ô seu...” é o diálogo que os editores da revista incluíram na imagem 29. O texto é de um tom machista já bem conhecido no contexto das revistas de RPG brasileiras. A personagem Caska é diferente das personagens que apresentei

¹³³ *Dragon Slayer*, nº 25, 2011, p. 26.

anteriormente, por ser uma guerreira do universo fantástico medieval, o que já não é comum e, além disso, ela usa uma armadura, tem o cabelo preto e curto, e sua pele é negra. A nudez é habitual no contexto de jogos quando se refere às mulheres, visto que elas geralmente lutam com o menor número de peças de roupas, em qualquer contexto que as inclua. Contudo, a problemática está exatamente nessas características que designam as mulheres e os homens.

O fato da personagem Caska estar caracterizada adequadamente para uma batalha, usar uma espada e ser tão boa lutando quanto o personagem Guts cria concepções baseadas em estereótipos de masculinidade, como o possível diálogo entre as personagens, proposto pela revista. Ou seja, Caska só “pareceria” mulher para os editores da revista se estivesse desnuda na imagem? Ou se não respondesse ao insulto? Ou até mesmo se não fosse uma guerreira?

Em geral, os homens esperam que sejamos mulheres passivas em qualquer situação. A “pose” que os editores ressaltam na imagem 29 e a expressão facial meiga de Caska são aspectos que associam às mulheres por manifestarem uma atitude recatada, e esta é mais uma violência simbólica ditada por relações patriarcais, que tentam nos minimizar àquilo que a sociedade admite como comportamentos adequados às mulheres, comportamentos “femininos”.

Ambas as personagens da imagem 29 usam armadura e uma espada, Guts uma espada longa, e Caska uma espada média. Guts, por exemplo, é um homem alto, musculoso, de pele, olhos e cabelos negros. É considerado uma pessoa boa por tentar proteger as pessoas que são próximas dele, porém, isso muda quando é estuprado por um homem. Diante da violência, Guts desenvolve uma aversão aos homens, principalmente quando se aproximam dele, ou seja, ele desenvolve dificuldades para se relacionar, muitas vezes chegando a ser violento. Esse sentimento só diminui quando ele começa uma relação amorosa com Caska. Inclusive, o nome do anime se refere à armadura de Guts, é o estado selvagem dele. A armadura *Berserk* aumenta a adrenalina da personagem, superando as limitações do seu corpo de humano. Neste sentido, é também um personagem construído com base em estereótipos de masculinidade, como a força física, a ideia de proteger as pessoas próximas, a vontade de matar quem fica contra seus próprios valores, entre outros aspectos.

Já Caska é uma protagonista que quebra padrões, principalmente porque é uma líder forte e corajosa. Ela é a única mulher no “bando dos falcões” e possui habilidades de

luta excepcionais. Lutou muitas batalhas e matou diversos soldados, além de ter liderado o bando em muitos momentos da história de *Berserk*. A personagem usa armadura, na maioria das suas aparições, e roupas que realmente vestem o corpo dela, mas os editores da revista *Dragon Slayer* nº 25 decidiram sexualizar o corpo da personagem. Observemos a imagem 30 abaixo:



Imagem 30: Caska, de Berserk.¹³⁴

A frase “Tá olhando o quê?”, que a revista incluiu na imagem 30, é mais um exemplo de como as personagens mulheres são subjugadas no universo das revistas brasileiras de Role Playing Game. Caska está posicionada de costas, usando sua armadura completa e segurando a espada média que ela geralmente usa, mas o ponto central da

¹³⁴ Revista *Dragon Slayer*, nº 25, 2011, p. 30.

imagem são suas nádegas. As tiras de couro estão situadas para ressaltar o corpo da personagem, já que a roupa tem uma tonalidade semelhante à pele de Caska. Sua imagem, ainda que assemelhada às representações masculinas que a revista produz e divulga, lança um olhar desafiador aos padrões, portanto, um olhar masculino. Isso não a isenta de pagar o “tributo” da exposição de costas, com as nádegas marcadas dentro da roupa que usa. Estas características apontam para o tipo de corpo, representação, e exposição das mulheres que são julgadas como aceitáveis no universo da cultura pop, ou seja, quando as personagens usam vestimentas que não são consideradas “sensuais” também não são reconhecidas como mulheres nos cenários. Um exemplo na tese de Talita Medeiros (2020) é a arte da quadrinista Renae de Liz, que trabalha para a empresa “DC Comics” e estimulou o debate sobre como não objetificar as super-heroínas no contexto dos quadrinhos. A imagem está exposta no “Anexo V” desse trabalho.

Pela maneira como representam a personagem Caska, os momentos que ela é considerada “mulher” são os de vulnerabilidade. Como as vezes que ela foi salva por Guts, em diversos momentos do mangá/anime, mesmo sendo completamente capaz de sair das situações de perigo sozinha. O conceito de “donzela em apuros” ou “damsel in distress” é utilizado por Anita Sarkeesian para explicar o arquétipo conhecido por “mulheres sendo salvas por homens”. As mulheres são reduzidas ao estado de desamparo, à espera de heróis (homens) para salvá-las. Anita Sarkeesian (2013) afirma:

Tudo o que é necessário para preencher o papel de donzela indefesa é que uma personagem feminina seja reduzida a um estado de desamparo do qual precise ser resgatada por um herói tipicamente masculino em benefício do arco de história dele (SARKEESIAN, 2013, 13m21s).¹³⁵

É exatamente isto que acontece no caso do mangá/anime *Berserk*, e em tantos outros cenários. As desigualdades nas representações das personagens mulheres e personagens homens são evidentes. Principalmente nas formas e nos enquadramentos incoerentes, os quais são motivos suficientes para questionarmos as ilustrações.

Outra questão que podemos observar, depois das exposições e análises das imagens, é a falta de personagens negras, que são praticamente nulas. Analisei aproximadamente 150 revistas e não encontrei personagens mulheres negras em destaque.

¹³⁵“All that is needed to fill the role of helpless maiden is for a female character to be reduced to a state of helplessness from which she needs to be rescued by a typically male hero for the sake of his story arc”. Tradução livre. Disponível em: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1/> Acesso: 25/06/2020.

Ou seja, essa realidade reforça a noção que já conhecemos sobre o quanto os espaços de jogos ainda precisam ser repensados para que as mudanças em seus conteúdos aconteçam.

Neste sentido, destaco que a relação do corpo das mulheres com a sociedade patriarcal como um todo é estereotipada, apontando para a necessidade de uma reflexão profunda, como a que é abordada na obra organizada pelas filósofas Alisson Jaggar e Susan Bordo (1997): *Gênero, corpo, conhecimento*, em que diversas intelectuais mulheres discutem o feminismo ocidental na contemporaneidade, e o conhecimento do corpo da mulher, na perspectiva de uma feminilidade criada a partir de processos sociais, políticos e culturais. Sobre o nu feminino nas pinturas clássicas, Eileen O'Neill disserta: “(...) quando digo que, na pintura clássica, o nu feminino é reduzido a um objeto sexual, quero significar que as mulheres nuas representadas, ou intencionalmente representadas, nas pinturas, são ‘representadas como’ objetos sexuais” (O’NEILL, 1997, p. 84). Isto significa que, das artes clássicas para as artes contemporâneas, como os jogos, a realidade das mulheres mudou pouco e, conseqüentemente, precisamos expor essas problemáticas com máxima urgência.

Até este ponto fui apresentando os principais cenários e personagens de Role Playing Games no Brasil, a partir das revistas, e as diversas questões que os envolvem, na perspectiva social, cultural e de gênero. É importante ressaltar que todos os RPGs aqui citados apresentam classificação de faixa etária para quem pode jogar. Por exemplo, as narrativas do gênero terror e horror geralmente vinham com uma classificação para pessoas a partir de 12 anos, e também encontramos jogos de livre acesso, sendo, em geral, os de literatura fantástica medieval, ou seja, os jogos com narrativas mais leves. Nesta mesma concepção, ao analisar como as imagens das mulheres são representadas nos jogos, que também são formas de arte, atento que a sociedade mantém a desigualdade de gênero: a interpretação masculina das mulheres como objetos.

4 ENCERRANDO A SESSÃO: OS EFEITOS FORA DO MUNDO NERD

No percurso desta pesquisa, procurei explicar o funcionamento do mercado de RPG, desde os primórdios do jogo em terras brasileiras. “As notícias do Bardo”¹³⁶, por exemplo, é a parte inicial da revista *Dragon Slayer* (2005), que sempre oferecia matérias interessantes para a comunidade, como informações do mercado, acontecimentos no mundo dos jogos e derivados. A revista apresentava o que uma ou um profissional de RPG precisaria ter para desenvolver o jogo, com relação à qualificação superior, além da habilidade, do conhecimento e da experiência com o jogo. Essa era a parte da revista em que, no geral, podemos conhecer mais sobre os homens que desenvolviam os jogos de RPG no Brasil, o que foi significativo para este estudo.

As ilustrações das personagens analisadas são exemplos do efeito da representação padrão das mulheres também fora do mundo nerd. Através das revistas, é possível entender sobre as formas conceituais em que são construídas as ideias de feminilidade e masculinidade nos jogos, abordando assim os conteúdos para compreendermos as abordagens de gênero no RPG. As mulheres são minoria em funções heroicas e protagonismos nas narrativas de jogos, porém, nas ilustrações de jogos são a maioria. Ou seja, a hipersexualização das personagens é uma maneira dos jogos de papéis validarem as amarras patriarcais no cenário.

As violências, em suas formas diversas, estão presentes na vida social da humanidade desde o que entendemos por sociedade, ou melhor, do que entendemos sobre relações humanas e seus problemas sociais, políticos, filosóficos, entre outros. O que não se pode é justificar tais atos em suas razões, então, esses casos precisam ser estudados e combatidos, precisamos de uma sociedade que invista em saúde mental, igualdade e respeito às diferenças.

Visto que devemos refletir sobre as questões polêmicas que envolvem os jogos de papéis, como os combates, rituais, armas e afins, o que normalmente encontramos em jogos, é pertinente também discutir a relação da sociedade com as facetas do mundo fora dos jogos. Isto é, as escolhas, violências e agressividades que infelizmente fazem parte da

¹³⁶ O “bardo” é uma classe de personagens no jogo de papéis que em geral são desenvolvidas em universos de fantasia medieval. As ocupações da classe de Bardos geralmente envolvem as artes no geral e a contação de histórias. As características físicas da classe variam, no que depende do universo que está sendo ambientado.

vida cotidiana em sociedade, assim como a desigualdade de gênero, que é uma característica central no conteúdo da minha pesquisa.

No primeiro capítulo, dissertei sobre a cultura lúdica e como os elementos do divertimento são diferentes entre mulheres e homens, já que somos educadas na dimensão dos papéis sociais impostos desde a infância. Bem como a noção masculinista dos jogos na prática, ou seja, os brinquedos, as brincadeiras e os jogos são designados às pessoas a partir do gênero. Conjuntamente, essas vivências sócio-culturais das brincadeiras constroem os arquétipos de feminilidade e masculinidade das mídias que são representados também no imaginário da comunidade rpgista, na estrutura e no funcionamento dos jogos de papéis.

Compreendo, do mesmo modo, que a ludicidade é cultural e que o desenvolvimento dos costumes influencia a produção do universo dos jogos. O “segundo mundo”, que o jogar proporciona, simboliza e desenvolve os aspectos sociais, como os estereótipos de gênero. Nessa perspectiva, as mídias precisam fazer sentido para todas as pessoas enquanto sociedade. Vivemos submersas na realidade tecnológica, como disserta Teresa de Lauretis (1994) a respeito do funcionamento das categorias de gênero, que dependem também das tecnologias que as constroem e reforçam. Tendo em vista esses argumentos, me preendi a elucidar na primeira parte desse estudo que a linguagem é uma forma de luta e resistência.

Na segunda parte da pesquisa, observei como os estereótipos vão sendo rompidos com base na representatividade das mulheres na construção dos jogos e, conseqüentemente, da cultura. Considerando o gênero como fruto de linguagens e práticas culturais, neste tópico da pesquisa podemos pensar na cultura pop sob o olhar das mulheres. Abordando a discussão de gênero, a questão racial, social, e as mais diversas violências que afetam as mulheres nos jogos.

A diversidade defendida pela pauta “Girls Game Movement” aponta a falta de representatividade das mulheres no cenário de jogos. A partir do movimento, é possível notar os pontos importantes para desestruturar o contexto de jogos estereotipados e almejar a representatividade no mercado competitivo dos games. Com base na obra de Meagan Marie (2019), as mulheres que conhecemos na segunda parte da dissertação lutam por causas variadas, sendo uma característica comum entre elas conseguir desenvolver jogos inclusivos para enfrentar a violência contra as mulheres na cultura pop como um

todo. As mudanças que desejamos, enquanto mulheres, podem surgir com base no respeito à diversidade.

Dessa forma, a diversidade é uma questão primordial para a terceira parte da pesquisa. A condição em que os corpos das mulheres são expostos na representação dos jogos é desfavorável para o sentido de pluralidade, ou seja, eles são padronizados, como conseguimos notar nas ilustrações das revistas de Role Playing Games brasileiras, partindo da *Dragão Brasil* (1994), criada na primeira década da disseminação do jogo em nosso país. A princípio, observei que a maioria das pessoas envolvidas na construção das revistas, na década de 1990, era composta por homens. À vista disso, o conteúdo do terceiro capítulo apresentou os estilos de vida e preceitos da comunidade rpgista tradicional. Por exemplo, o cenário em destaque no capítulo *Tormenta* (1999), e os homens que o produziram.

Ao observar as ilustrações do cenário *Tormenta*, e também dos outros cenários abordados, consegui constatar as influências e contextos em que as imagens foram construídas e, ao mesmo tempo, os padrões sociais de beleza e as categorias violentas de gênero. O signo visual das mulheres nos cenários de RPGs é marcado pela nudez, confirmando como as ideias patriarcais são valorizadas nos jogos. A desigualdade vem sendo discutida, principalmente pela conquista de espaços que as mulheres vêm alcançando nos jogos, no consumo e na produção de conteúdos.

O propósito dessa pesquisa foi debater sobre as imagens das mulheres em mídias como os Role Playing Games, e também questionar aspectos estruturais da sociedade que são integrados nessas obras. O protagonismo e a visibilidade das mulheres operam na contramão das determinações de gênero, priorizando o lugar de fala das mulheres, conforme a finalidade deste estudo. Donna Haraway (2009) afirma que a linguagem é um jogo de leituras e de escritas pela sobrevivência. Com base nesse argumento, podemos refletir sobre o modo como o contexto das mulheres nos Role Playing Games é marcado pelas narrativas tradicionais, por isso a relevância em movimentar os processos históricos idealizando a desconstrução do poder “masculino” na cultura de jogos.

As mulheres são plurais, logo, a forma como continuam sendo representadas, em sua maioria, são injustas e opressivas. Com esta pesquisa, espero ter trazido questionamentos e contribuições para a desordem dessa estrutura masculinista na produção dos jogos de papéis, ao analisar de maneira crítica as obras e sua linguagem visual.

Em virtude das representações visuais, consegui perceber que os jogos seguem determinados padrões formais relacionados com o imaginário das pessoas que produzem os Role Playing Games. Sobretudo, no que diz respeito à participação das mulheres no consumo e na produção dos jogos que desconstróem a ideia de gênero paralisada em certos estereótipos que são naturalizados pela sociedade.

Nessa perspectiva, é um desafio compreender como se desenvolve o consumo e as profissões no mercado de Role Playing Games no Brasil, mas é preciso notar o crescimento da comunidade de mulheres nessa arena, não só como jogadoras e mestras, mas como produtoras de conteúdos. Esta dissertação destacou alguns dos primeiros jogos de RPG que fizeram sucesso no Brasil, e quem geralmente joga e produz Role Playing Games no país. Não é difícil observar que os espaços de ludicidades ainda são negados às mulheres, por diversas problemáticas. Ver essa realidade mudando é animador. Os homens sempre ocuparam esses espaços, mas as mulheres finalmente estão buscando o direito de viver o lúdico, o lazer e as formas de arte que esses meios proporcionam.

5 REFERÊNCIAS

- ABREU, Márcia. *Leitura, história e história da leitura*. Márcia Abreu (org.). Campinas, SP: Mercado das Letras: Associação de Leitura do Brasil; São Paulo: Fapesp, 1999. (Coleção Histórias de Leitura)
- ALMEIDA, Silvio Luiz. *O que é racismo estrutural?* Belo Horizonte (MG): Letramento, 2018.
- ANTHROPY, Anna. *Rise of videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. New York: Seven Stories Press, 2012.
- BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1995.
- CONNELL, Raewyn. *Gênero em termos reais*. Tradução de Marília Moschkovich. São Paulo: nVersos, 2016.
- DUARTE, Constância Lima; ASSIS, Eduardo de; BEZERRA, Kátia da Costa (orgs.). *Gênero e representação na literatura brasileira: ensaios*. (Col. Mulher & Literatura, v. 2). Belo Horizonte: UFMG, 2002.
- FONSECA, Ivonildes da Silva. COSTA, Marta Furtado. CHAGAS, Waldeci Ferreira. *Estudos Étnico-Raciais na Educação Básica*. João Pessoa: Imprell, 2016.
- GADAMER, Hans-Georg. *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Tradução de Celeste Aida Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- GIBSON, Willian. *Neuromancer*. Ace Books, Canadá, 1984.
- GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. *Semiótica dos Jogos Infantis*. Editora UFPB, João Pessoa, PB, 2015.
- GRIGOROWITSCHS, Tamara. *Jogo, Mimese e Socialização: Os sentidos do jogar coletivo na infância*. São Paulo, SP: Alameda, 2011.
- HAN, Byung-Chul. *Bom entretenimento: uma desconstrução da história da paixão ocidental*; tradução de Lucas Machado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.
- HARAWAY, Donna. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano / organização e tradução Tomaz Tadeu*. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- HOLLANDA, Heloisa Buarque. *Tendências e Impasses – o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JAGGAR, Alison M.; BORDO, Susan R. *Gênero, corpo, conhecimento*. Tradução de Brítta Lemos de Freitas. Rio de Janeiro, RJ: Record, 1997.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Tradução de Susana Alexandria. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- JOHNSON, Steven. *Tudo que é ruim é bom pra você - Como os games e a TV nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2012.
- KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KNAUSS, Paulo. Aproximações disciplinares: história, arte e imagem. *Anos 90*, Porto Alegre, v. 15, nº 28, p. 151-168, dezembro, 2008.

MARIE, Meagan. *Women in gaming: 100 professionals of play*. Prima Games, 2018.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo*. Tradução de Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MESQUITA, Stella. *Das masmorras à Tormenta: a jornada editorial do RPG no Brasil*. Trabalho apresentado ao Departamento de Jornalismo e Editoração da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2015.

MOTA, Sonia Rodrigues. *RPG & arte*. Rio de Janeiro: Banco do Brasil/CCBB, 1996.

PAVÃO, ANDRÉA. *Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Games (RPG)*. São Paulo: Devir, 2000.

RIBEIRO, Djamila. *Lugar de fala*. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019, 112p. (Col. Feminismos Plurais).

RICOEUR, Paul. *A memória, a história, o esquecimento*. Tradução de Alain François. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2007.

RIYIS, Marcos Tanaka. *SIMPLES: Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem através de uma Estratégia Motivadora*. São Paulo: Ed. do Autor, 2004.

RODRIGUES, Sonia. *Role playing game e a pedagogia da imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio. *Gamificação em debate*, Lucia Santaella (org.). São Paulo: Blucher, 2018.

SANTOS, José Luiz dos. *O que é cultura?* (Coleção Primeiros Passos). São Paulo: Brasiliense, 2006.

SILVA, Tiago Aquino da Costa, JUNIOR, Alipio Rodrigues Pine. *Jogos e brincadeiras: ações lúdicas nas escolas, ruas, hotéis, festas, parques e em família*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

TIBURI, Marcia. *Feminismo em comum: para todas, todes e todos*. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018. 1 ed.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. George Allen & Unwin, London, England, 1954.

VIANA, Nildo. *Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013.

VIEIRA, Matheus. *RPG & Educação: pensamentos soltos*. Curitiba: Íthala, 2012.

ZANINI, Maria do Carmo. *Anais do I Simpósio RPG & Educação*. São Paulo: Devir, 2004.

5.1 Referências Webgráficas

BETTOCCHI, Eliane. *Role-Playing Game: um jogo de representação visual de gênero*. Dissertação apresentada ao Departamento de Artes e Design (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro PUC-Rio), 2002. Disponível em: <http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/dissert/bettocchi-dissert.pdf> Acesso: 27/11/2019.

BRASIL, Isabela Oliveira de Moura. A mulher no mundo Geek. Monografia apresentada ao Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas (Universidade Federal do Rio de Janeiro), 2018. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/6215/1/IOMBrasil.pdf> Acesso: 08/11/2019.

CASELL, Justine; JENKINS, Henry. From Barbie to Mortal Kombat. The MIT Press, Massachusetts, 1998. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.207.7635&rep=rep1&type=pdf> Acesso: 13/11/2019.

CÉ, Otavia Alves. *O corpo feminino segundo a estética kawaii: adentrando o universo das lolitas, das maids e das kegadols*. Paralelo 31, edição 03. Dezembro de 2014. Disponível em: https://wp.ufpel.edu.br/paralelo31/files/2015/03/11_dossie_02_artigo_otavia.pdf Acesso: 19/04/2020.

CÉ, Otavia. A. Romance e agressão: a violência contra mulheres no shojo. *III Congresso Internacional da ABRAPUI*, Florianópolis, 2012. Disponível em: <http://www.abrapui.org/anais/ComunicacoesCoordenadasLingua/20.pdf> Acesso: 24/01/2020.

COLLING, Ana Maria. Gênero e História: um diálogo possível?. *Contexto e Educação* – Ed. UNIJUÍ, Ano 19, n. 71/72, Jan./Dez. 2004, p. 29-43. Disponível em: <https://revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/1131>. Acesso: 06/03/2020.

DANTAS, Daiany Ferreira. *Corpos visíveis: matéria e performance no cinema de mulheres*. Tese (Doutorado), Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, 2016. Disponível em: https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/18310/1/Tese_daiany_corpos%20vis%c3%adveis.pdf Acesso: 25/03/2020.

GOMES, Loyze Nayama Pereira. O role playing game como recurso didático para a educação étnico racial infantil. (Especialização em Educação Étnico Racial na Educação Infantil) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-reitoria de Pós-Graduação e pesquisa, 2017. Disponível em: http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/12976?subject_page=1 Acesso: 07/11/2019.

GOULART, Lucas Aguiar. *Proudmoore Pride: Potencialidades da cultura de jogo digital e sexualidade*. Dissertação em Psicologia Social e Institucional pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional, 2012. Disponível em: https://www.academia.edu/35133555/Proudmoore_Pride_potencialidades_da_cultura_de_jogo_digital_e_identidade_pol%C3%ADtica_de_g%C3%AAnero_sexualidade Acesso: 05/12/2012.

GOULART, Lucas. NARDI, Henrique. *GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina*. Revista Mídia e Cotidiano, 2017. Disponível em: <http://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855> Acesso: 10/07/2019.

GUBERNIKOFF, Giselle. A imagem: representação da mulher no cinema. In: *Conexão - Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul, v. 8, n. 15, jan/jun. 2009. Disponível em: <http://www.ucs.com.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/download/113/104> Acesso: 29/03/2020.

HEMMINGS, Clare. *Contando estórias feministas*. Revista Estudos Feministas, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2009000100012/10991> Acesso: 14/01/2020.

HERRERA, Thaís. *Representações de gênero no mundo dos games: Design como ferramenta contra a misoginia*. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2018. Disponível em: https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/7026/1/MisoginiaMundoGames_Herrera_2018.pdf Acesso: 10/09/2019.

HOOKE, Bell. *Black looks: race and representation*. South End Press Boston, MA, 1992. Disponível em: <https://aboutabicycle.files.wordpress.com/2012/05/bell-hooks-black-looks-race-and-representation.pdf> Acesso: 24/01/2020.

HOOKE, Bell. Mulheres negras: moldando a teoria feminista. Revista Brasileira de Ciência Política, nº16. Brasília, janeiro - abril de 2015, pp. 193-210. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbcpol/n16/0103-3352-rbcpol-16-00193.pdf> Acesso: 15/01/2020.

MARIANO, Silvana Aparecida. *O sujeito do feminismo e o pós-estruturalismo*. Revista Estudos Feministas, 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2005000300002/7702> Acesso: 10/01/2020.

MEDEIROS, Talita Sauer. *Mulheres na produção de histórias em quadrinhos: Da invisibilidade à construção de espaços próprios*. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História, Florianópolis, 2020. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1tWkJN1KERNx25uvWFxwpx1z8GYIoPq1j/view> Acesso: 15/07/2020.

MENDES, Adler Ariel Moreno. *Mais que um jogo: consumo de skins por mulheres no game League Of Legends*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano (Universidade Federal Fluminense), 2019. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/1/9769/1/Adler%20Ariel%20Moreno%20Mendes%20-%20Disserta%3%a7%3%a3o%20FINAL.pdf> Acesso: 10/09/2019.

MENTI, Daniela Cristina; ARAÚJO, Denise Castilhos. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos esportes. In: Conexão – Comunicação e Cultura. UCS, Caxias do Sul, RS. V.16, nº31, jan/jun 2017, p. 73-78. Disponível em: https://www.academia.edu/36324030/VIOL%C3%8ANCIA_DE_G%C3%8ANERO_CONTRA_MULHERES_NO_CEN%C3%81RIO_DOS_ESPORTS_Gender_violence_against_women_in_the_eSports_Scenario?auto=download Acesso: 03/11/2019.

NAKAMURA, Mariany Toriyama. *ポップカルチャー(poppu karuchaa): mediações da cultura pop nipo-brasileira no cenário digital*. Tese apresentada a Escola de Comunicações e Artes - USP. 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-17092018-174623/publico/MARIANYTORIYAMANAKAMURAVC.pdf> Acesso: 24/01/2020.

NATANSOHN, Graciela. *Internet em código feminino: teorias e práticas*. La Crujía Ediciones, Buenos Aires, 2013. Disponível em: https://www.academia.edu/27390938/Internet_em_c%C3%B3digo_feminino._Teorias_e_pr%C3%A1ticas._Vers%C3%A3o_revista_e_ampliada_em_portugu%C3%AAs?auto=download Acesso: 06/01/2020.

PEREIRA, Stephany Lins. *Meu Cosplay, minhas regras: uma análise sobre o cosplay feminino e do espaço da mulher no universo nerd e geek*. Monografia apresentada ao Instituto de Arte e Comunicação (Universidade Federal Fluminense), 2017. Disponível em:

https://www.researchgate.net/profile/Stephany_Pereira/publication/328583091_Meu_cosp lay_minhas_regras_uma_analise_sobre_o_cosplay_feminino_e_o_espaco_da_mulher_no_universo_nerd_e_geek/links/5bd764cd4585150b2b8f043f/Meu-cosplay-minhas-regras-uma-analise-sobre-o-cosplay-feminino-e-o-espaco-da-mulher-no-universo-nerd-e-geek.pdf Acesso: 08/10/2019.

PERROT, Michelle. *Escrever uma história das mulheres: relato de uma experiência*. Conferência proferida no Núcleo de Estudos de Gênero Pagu em 06 de maio de 1994 (Unicamp). Tradução de Ricardo Augusto Vieira - Mestrando em Filosofia, UNICAMP, 1995. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=50915> Acesso: 06/03/2020.

SANTOS, Patrícia Matos dos. *O NERD VIROU COOL: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2014. Bibliografia: f. 107-109– 2014. 116 f; il. Disponível em: <https://docplayer.com.br/71764679-Patricia-matos-dos-santos-o-nerd-virou-cool-consumo-estilo-de-vida-e-identidade-em-uma-cultura-juvenil-em-ascensao.html> Acesso: 03/11/2019.

SILVEIRA, Raphael Tarso. *Jogue como uma garota: a desigualdade de gênero nas vozes de jogadoras de RPG*. Monografia apresentada ao Centro de Filosofia e Ciências Humanas (Universidade Federal de Santa Catarina), 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/200073/TCC-%20Raphael%20Tarso%20Silveira.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso: 10/09/2019.

TOLEDO, Leslie Campaner de; ROCHA, Maria Anita Kieling da; DERMMAM, Maria Ramos; DAMIN, Marzie Rita Alves Damini; PACHECO, Mauren. *Manual para o uso não sexista da linguagem - O que bem se diz bem se entende*. Secretaria de Comunicação e Inclusão Digital, Rio Grande do Sul, 2014. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3034366/mod_resource/content/1/Manual%20para%20uso%20n%C3%A3o%20sexista%20da%20linguagem.pdf Acesso: 16/03/2020.

VIANNA, Claudia; FINCO, Daniela. *Meninas e meninos na Educação Infantil: uma questão de gênero e poder*. Cadernos Pagu, ed. 33. Universidade Federal de Campinas, julho-dezembro, 2009. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/237972933_Meninas_e_meninos_na_Educacao_Infantil_uma_questao_de_genero_e_poder/link/02c6bbfc0cf2142c574ca9bf/download Acesso: 08/10/2019.

YOKOTE, Guilherme K. Lopes. *O mundo dos nerds: imagens, consumo e interação*. Dissertação apresentada ao Programa de pós-graduação em Antropologia Social. Universidade de São Paulo, 2014. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8134/tde-19052015-133604/en.php> Acesso: 10/11/2019.

6 FONTES

6.1 Role Playing Games

ABRIL, Editora. *Dragon Magazine*, nº 1, 1995.

ACHILLI, Justin. *Vampiro: A Máscara 3ª edição*. Devir Livraria, São Paulo, SP 1994.

ALVES, Paulo Vicente; SILVA, Ygor Moraes. *Millenia*. Editora GSA, Vitória, ES, 1995.

ANDRADE, Flávio; KLIMICK, Carlos. *A Era do Caos RPG*. Editora Akritó, São Paulo, SP, 1997.

ANDRADE, Flávio; KLIMICK, Carlos; RICON, Luiz Eduardo. *O Desafio dos Bandeirantes*. Editora GSA, Vitória, ES, 1992.

ARNESON, Dave; GYGAX, Gary. *Dungeons & Dragons - Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaign Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*. TSR Inc., Estados Unidos da América (EUA), 1974.

AWANO, Erica; CASSARO, Marcelo. *DBride - A Noiva do Dragão*. Jambô Editora, Porto Alegre, RS, 2011.

BRAUNER, Gustavo. *Bestiário de Arton*. Gustavo Brauner e João Paulo Francisconi; edição por Guilherme Dei Svaldi e Leonel Caldela; ilustrado por Rodrigo Reis [et al.]. Porto Alegre, Jambô, 2011.

BRAUNER, Gustavo. *Mega City*. Ilustrado por Wellington Dias. Porto Alegre: Jambô, 2012.

BROWN, Timothy B.; DENNING, Troy. *Dungeons & Dragons*. Grow Jogos e Brinquedos, São Paulo, SP, 1993.

CASSARO, Marcelo. *3D&T ALPHA Defensores de Tóquio ALPHA 3ª edição*. Jambô Editora, Porto Alegre, RS, 2008.

CASSARO, Marcelo. *3D&T Defensores de Tóquio 3ª edição - Revisado, Ampliado e TURBINADO*. Editora Talismã, São Paulo, SP, 1998.

CASSARO, Marcelo. *AD&T Advanced Defensores de Tóquio*. Editora Trama, São Paulo, SP, 1996.

CASSARO, Marcelo. *D&T Defensores de Tóquio*. Editora Trama, São Paulo, SP, 1995.

CASSARO, Marcelo. *Espada da Galáxia*. Editora Trama, São Paulo, SP, 1995.

CASSARO, Marcelo. *Inimigo Natural*. Daemon Editora, São Paulo, SP, 2000.

CASSARO, Marcelo. *O mundo de Arton*. Marcelo Cassaro, Leonel Caldela e Guilherme Dei Svaldi; ilustrações Rodolfo Borges [et al.]. Porto Alegre, Jambô, 2013.

CASSARO, Marcelo. *U.F.O Team*. Editora Talismã, São Paulo, SP, 1990. (4 edições)

CASSARO, Marcelo; SVALDI, Guilherme Dei; CALDELA, Leonel. *Tormenta RPG*, ilustrado por Erica Awano e Erica Horita [at al.]. Porto Alegre, Jambô, 2010.

DEBBIO, Marcelo Del; BOTREL, Norson. *Arkanun*. Daemon Editora, São Paulo, SP, 1995.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. *Advanced Dungeons & Dragons*. TSR Inc., Estados Unidos da América (EUA), 1991.

HAGEN, Mark Hein. *Lobisomem: O Apocalipse*. Devir Livraria, São Paulo, SP, 1995.

HAGEN, Mark Hein. *Vampiro: Guia dos Clãs*. Devir Livraria, São Paulo, SP, 1995.

HAGEN, Mark Hein. *Vampiro: Guia dos Jogadores*. Devir Livraria, São Paulo, SP, 1995.

HARING, Scott. *GURPS Horror*. Devir Livraria, São Paulo, SP, 1996.

JACKSON, Steve. *Aventuras Fantásticas - Uma introdução aos role-playing games*. Tradução: Marco Antônio Esteves da Rocha. Marques Saraiva, Rio de Janeiro, RJ, 1990.

JACKSON, Steve. *GURPS - Módulo Básico 2ª edição*. Devir Livraria, São Paulo, SP, 1994.

JACKSON, Steve. *GURPS - Módulo Básico*. Devir Livraria, São Paulo, SP, 1990.

JACKSON, Steve. *GURPS Viagem Espacial*. Devir Livraria, São Paulo, SP, 1997.

JACKSON, Steve; FORD, John M. *GURPS Viagem no Tempo*. Devir Livraria, São Paulo, SP, 1994.

KASTENSMIDT, Christopher. *A bandeira do elefante e da arara: livro de interpretação de papéis: edição expandida*. Devir Livraria, São Paulo, SP, 2018.

KLIMICK, Carlos. *Renascido*. Editora Akritó, São Paulo, SP, 1996.

LOURENÇO, Carlos Eduardo. *Mini GURPS: O Resgate de Retirantes*. Devir Livraria, São Paulo, SP, 2003.

MCCUBBIN, Chris W. *GURPS Magic Items 1*. Steve Jackson Games, Estados Unidos da América (EUA), 1990.

NEY, Jessica M.; CHARLTON, S. Coleman. *Senhor dos Anéis Jogo de Aventuras*. Editora Ediouro, Rio de Janeiro, RJ, 1995.

PASCHOALIN, Marcelo. *Atisi: Aventura & Magia: Edição Bárbara*. Edição do autor, Santo André, SP, 2016.

PORTER, Greg. *Mulheres Machonas Armadas até os Dentes*. Tradução: Marcos Vinícios de Almeida Trugilho. Devir Livraria, São Paulo, SP, 1994.

PORTER, Greg. *Panteras Infernais com asas de morcego*. Devir Livraria, São Paulo, SP, 1997.

SILVA, Ygor Moraes Esteves da; RODRIGUES, Marcelo; JUNIOR, Augusto Júlio César; FARIA, Leonardo Nahoum Pache de; CASTRO, Sérgio Fonseca de. *Tagmar - RPG de Fantasia Medieval*. Editora GSA, Rio de Janeiro, RJ, 1991.

SKEMP, Ethan. *Lobisomem: Guia dos Jogadores*. Devir Livraria, São Paulo, SP, 1997.

TELES, Tarqüínio R. M.; AMARAL, Mauricio Cassanello. *Demos Corporation*, Venture Editora Ltda, Salvador, BA, 1993.

VECCHI, Artur. *Monstros o RPG*. Nova Vecchi Editora, Rio de Janeiro, RJ, 1995.

6.2 Jogos Eletrônicos

DYS4IA, Anna Anthropy. Newgrounds.com, Inc., Pennsylvania, Estados Unidos da América. 2012. Jogo Eletrônico.

LINEAGE II. NCSoft, Seongnam, Coréia do Sul, 2003-atualmente. Jogo eletrônico.

PIXEL RIPPED 1989, Ana Ribeiro. ARVORE Immersive Experiences. ARVORE Immersive Games Inc., São Paulo, 2018. Jogo eletrônico.

STREET FIGHTER. Hiroshi Matsumoto. Capcom, Osaka, Japão, 1987. Jogo eletrônico.

WORLD OF WARCRAFT. Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment, Califórnia, 2004. Jogo Eletrônico.

6.3 Filmes

LABIRINTO de EMOÇÕES. Direção de Steven Hilliard Stern. Estados Unidos da América (EUA): McDermott Productions, Procter & Gamble Productions, 1982. (120 mins.), son. color.

PARIS IS BURNING. Direção de Jenie Livingston. Estados Unidos da América (EUA): Art Matters Inc., BBC Television, Edelman Family Fund, 1990. (71 mins.), son, color.

PRETTY WOMAN. Garry Marshall. California, EUA: Touchstone Pictures, 1990. 1 DVD (119 min). son. color.

THE LORD OF THE RINGS: The Return of the King. Peter Jackson. Nova Zelândia: New Line Cinema. 2003. 1 DVD (201 mins).

WOMEN AT WAR: 1914-1918. BEZIAT, Fabien; NANCY, Hugues. França: Program33, ECPAD, France 3, 2014. Streaming (93 mins).

WOMEN AT WAR: 1939-1945. BEZIAT, Fabien; NANCY, Hugues. França: Program33, ECPAD, France 3, 2015. Streaming (91 mins).

6.4 Revistas

DAISUKE, Satou. SHOUJI, Satou. *High School of the Dead*, Kadokawa Shoten. Tokyo, Japão, 2006 - 2013.

ESCALA, Editora. *Dragon Slayer*, nº 25, 2011.

ESCALA, Editora. *Dragon Slayer*, nº 29, 2010.

ESCALA, Editora. *Dragon Slayer*, nº 32, 2011.

ESCALA, Editora. *Dragon Slayer*, nº 33, 2011.

ESCALA, Editora. *Dragon Slayer*, nº 35, 2011.

ESCALA, Editora. *Dragon Slayer*, nº 39, 2012.

ESCALA, Editora. *Dragon Slayer*, nº 21, 2008.

KANZAKA, Hajime; ARAIZUMI, Rui. *Slayers*, In: *Dragon Magazine*. Tokyo, Japão, 1989.

MASHIMA, Hiro. *Fairy Tail*, Kodansha. Tokyo, Japão, 2006 - 2017.

MIURA, Kentaro. *Berserk*, Hakusensha. Tokyo, Japão, 1989 - presente.

MYTHOS, Editora. *RPG Master*, nº 1, 2005.

TALISMÃ, Editora. *Dragão Brasil*, nº 100, 2002.

TALISMÃ, Editora. *Dragão Brasil*, nº 101, 2004.

TALISMÃ, Editora. *Dragão Brasil*, nº 104, 2004.

TALISMÃ, Editora. *Dragão Brasil*, nº 118, 2006.

TALISMÃ, Editora. *Tormenta*, nº 1, 1999.

TALISMÃ, Editora. *Tormenta*, nº 13, 2003.

TRAMA, Editora. *Dragão Brasil*, nº 11, 1994.

TRAMA, Editora. *Dragão Brasil*, nº 14, 1995.

TRAMA, Editora. *Dragão Brasil*, nº 25, 1997.

TRAMA, Editora. *Dragão Brasil*, nº 27, 1997.

TRAMA, Editora. *Dragão Brasil*, nº 49, 1999.

TRAMA, Editora. *Dragão Brasil*, nº 83, 2000.

TRAMA, Editora. *Dragonesa*. São Paulo: edição única, mar. 1998.

TRAMA, Editora. *Tormenta*, nº 10, 2009.

TRAMA, Editora. *Victory*, nº 1, 2000.

TRAMA, Editora. *Victory*, nº 2, 2000.

GLOSSÁRIO

Cenário:	É a ambientação do jogo, ou seja, onde se vivencia a narrativa. Se considerarmos o contexto macro, seria a “temporalidade” em que se passa o jogo.
Gamer:	Geralmente se referia a alguém que jogava RPG, porém mais recentemente o termo tem crescido e incluído os jogadores de vídeo game em sua variedade de modos e abordagens.
Gamificação:	É originária do termo em inglês “gamification”, e trata-se do uso de técnicas de jogos, majoritariamente virtuais, para cativar pessoas por intermédio de desafios constantes e bonificações.
Live Action:	É o estilo de RPG que mais se aproximaria de um teatro em sua forma de jogar.
Mimese:	É um termo crítico e filosófico que abarca uma variedade de significados, incluindo a imitação, representação, mímica, <i>imitatio</i> , a <i>receptividade</i> , o ato de se assemelhar, o ato de expressão e a apresentação do <i>eu</i> .
Personagem:	Personagem, no contexto do RPG, é controlada por cada participante do jogo que criar uma persona fictícia em determinado cenário escolhido, inclusive pela narradora do jogo, que interpreta todas as outras personagens (humanas ou não) ao longo das aventuras.
Rpgista:	Pessoa que produz ou consome material relacionado ao mundo do RPG.
War Games:	É uma modalidade de jogo de tabuleiro e de jogo de estratégia, muitas vezes com o uso de marcadores, miniaturas, dados, etc. em que dois jogadores ou mais, se enfrentam utilizando de grupos de soldados, ou mesmo impérios inteiros como no jogo <i>War</i> .

ANEXOS

Anexo I: Entrevista com o “Trio Tormenta” para o portal de notícias Rede RPG:

O diálogo da entrevista traz informações reveladoras para entendermos a caminhada da revista, e o que o futuro já estava reservando para esses três no cenário de RPG do Brasil.

Na entrevista, nota-se o destaque da figura de Marcelo Cassaro, um dos três cabeças do RPG nacional, que antes mesmo do Open Game License¹³⁷ (OGL) em 2000, já estava lançando seu próprio sistema de regras *D&T* (1995), *AD&T* (1996), *3D&T* (1998), e os derivados de *Defensores de Tóquio* (1995), sistema simples de RPG, influenciado pela cultura de animes, mangás e jogos de luta, e que possibilitou no contexto brasileiro uma infinidade de jogadores e jogadoras iniciantes pela sua simplicidade no sistema de regras, e que no geral os três acabaram por aproveitar esse momento de consolidação de um RPG inteiramente brasileiro. Além de diversos outros títulos importantes na carreira de ambos, como: *U.F.O Team*¹³⁸ (1990), *Espada da Galáxia*¹³⁹ (1995), *Spy*¹⁴⁰ (2000), *Inimigo Natural*¹⁴¹ (2004), entre outros. Observem a íntegra de algumas perguntas feitas pelo portal “Rede RPG”, e as respostas de Cassaro, Trevisan e Saladino (2002):

Rede RPG: É, Dragão Brasil 100... Vocês esperavam chegar a este número? Houve algum momento nestes anos em que a revista quase tenha sido cancelada, repetindo

¹³⁷Segundo Stella Mesquita (2015) em sua monografia *Das masmorras à Tormenta: a jornada editorial do RPG no Brasil*, a Open Game License (OGL) licença de jogo aberta, em tradução, é “(...) que permitiu o uso das regras para a criação de diversos RPGs, sem risco de processos ou qualquer custo para autores ou editoras que publicassem o material. As empresas Wizards of the Coast e White Wolf são as principais desse mercado e seus catálogos são os mais traduzidos e exportados.”

¹³⁸*U.F.O Team* (1990) é uma minissérie de história em quadrinhos, publicada em 1990, pela Editora Trama. Escrito por Marcelo Cassaro e desenhado por Joe Prado, foi uma das primeiras iniciativas da editora no mercado dos quadrinhos, sendo também tema de um suplemento (RPG) para o sistema *3D&T* (1998).

¹³⁹*Espada da Galáxia* (1995) é um romance brasileiro de ficção científica, escrito por Marcelo Cassaro e publicado pela Editora Trama em 1995. Logo depois, em 1996, foi lançado para RPG em forma de e-book inicialmente, sendo adaptado no livro de RPG *Invasão* (2004), um suplemento para o Sistema Daemon, foi publicado pela Daemon Editora, escrito em parceria de Marcelo Cassaro, e Marcelo Del Debbio.

¹⁴⁰*Spy* (2000) é um cenário futurista de espionagem para uso com os jogos *3D&T* (1998), e *GURPS* (1986), sendo criado por J.M Trevisan, publicado na Revista *Dragão Brasil* de número 83.

¹⁴¹*Inimigo Natural* (2000) é um suplemento para *Invasão* (1996), de Marcelo Cassaro, e publicado pela Daemon Editora, em um cenário de ação e horror, que centra os jogadores como agentes especiais do “NORAD” (organização) encarregados de caçar perigosos alienígenas infiltrados no planeta Terra.

a triste sina de todas as outras revistas de RPG brasileiras? Quais foram as maiores dificuldades encontradas? (p. 20)

Saladino: Acho o número “100” meio grande, sabe... Não imagino que ninguém pense em três dígitos quando faz uma publicação tão especializada quanto uma revista de RPG. O mais legal é fazer a revista sem pensar muito nisso, se preocupar mais com o que vai escrever na próxima, o que os leitores querem...

Também não sou muito ligado na parte de administração ou vendas da DB. Quando trabalhava na Editora Abril, com a Dragon Magazine, eu me envolvia demais nessas partes, o que tomava um bom tempo. Não sei ao certo se houve algum momento em que a Dragão correu o risco de ser cancelada e, se houve, não deve ter sido tão grave assim. Momentos de venda baixa sempre existiram e sempre existirão, mas nem sempre é culpa exclusivamente da revista ou da publicação. Se a editora acredita que a revista vale a pena, se tem potencial, investe um pouco mais. Foi exatamente o que a Trama (atual Talismã) fez. (p. 21)

Rede RPG: Cassaro, como foi que a revista Dragão Brasil nasceu, como foi o início de tudo? (p. 21)

Cassaro: Na época eu trabalhava na Editora Escala como editor da Gamers, uma revista sobre videogames, entre outros títulos. Como eu gostava muito de RPG, e não havia nenhuma publicação especializada no mercado, apresentei à editora um projeto. Foi recusado. Então levei à Trama Editorial, cujo diretor é um arqui-rival do diretor da Escala. Claro que ele topou na hora!

No início a DB era praticamente um fanzine. 48 páginas em preto e branco, diagramação pobre, poucas figuras. Eu escrevia com dois amigos, Grahal e Roberto, que eram também colegas de jogo. Além de nossos nomes, adotamos os pseudônimos Paladino, Luigi Sortudo e Di’Follkyer, só para fingir que tinha mais gente! Depois, ao longo dos anos aumentou o time de colaboradores – mas Grahal e Roberto seguiram outras carreiras.

Foi um começo bem difícil, porque não havia um caminho, um método a seguir. No início a DB tentava seguir os moldes da Dragon, Pyramid e outras revistas estrangeiras, mas logo entendemos que isso não funcionava – porque no Brasil não havia a cultura de wargames e jogos de mesa existente nos EUA. Era um cenário totalmente diferente, então meio que precisamos inventar nosso próprio estilo, nossas próprias

soluções. No fim, a DB estabeleceu o padrão das revistas de RPG brasileiras bem-sucedidas. (p.21)

Rede RPG: Na Dragão Brasil 50, Tormenta foi lançado. Cinquenta números depois, Tormenta hoje é o principal cenário jogado no Brasil. Qual foi o papel de Tormenta nestes cinquenta números que se seguiram? E quais serão os próximos lançamentos? (p.25)

Trevisan: Não é fácil falar de Tormenta. Para mim não é só um cenário. É parte da realização de um sonho. Saber que milhares de pessoas no Brasil inteiro jogam algo que eu ajudei a criar, ver pessoas viajando de longe para convenções e se vestindo como personagens, poder ler uma série em quadrinhos de 40 números inspirada nas minhas criações, ter a possibilidade de trabalhar no que pode vir a ser uma série animada... tudo isso é fantástico. É algo que eu realmente não imaginei que seria capaz de viver.

É normal que as pessoas se cansem de seu trabalho depois de um tempo, que procurem outras coisas. Acho que sem Tormenta não haveria mais DB. O cenário engrenou justamente quando estávamos cansados de tudo, esgotados de idéias. Foi Tormenta que fez renascer o espírito RPGista de novo, que nos manteve vivos para o hobby. Hoje em dia posso dizer que não ficaria nem um pouco incomodado se pudesse trabalhar com Tormenta para o resto da vida (p. 25).

Pela entrevista um ponto importante a destacar é como a revista *Dragão Brasil* nasceu, e Marcello Cassaro explica que no começo era tudo muito difícil, pois não havia um caminho, uma referência brasileira a qual pudessem seguir, então, começaram a seguir os moldes das revistas norte-americanas, encontrando dificuldades, pois no Brasil ainda não havia uma cultura forte para jogos de mesa, ou de guerras, como nos EUA. Assim, eles começaram aqui um cenário diferente, precisaram encontrar o próprio estilo da revista e formas para agradar o público.

RETROSPECTIVA

A trajetória do RPG no Brasil, desde o D&D português e Aventuras Fantásticas às chuvas de lançamentos nos últimos anos



- O livro básico de **Dungeons & Dragons** é traduzido e publicado em Portugal, juntamente com a aventura **A Colina do Terror**. Os brasileiros descobrem o jogo em casas de livros importados

- **RPG - Aventuras Fantásticas**, primeiríssimo sistema de RPG publicado no Brasil; ao mesmo tempo, a Marques Saraiva lança também os primeiros livros-jogos **Aventuras Fantásticas**, série que prossegue até hoje

- **GURPS Módulo Básico**

- **Tagmat**, primeiro RPG criado por brasileiros

- **GURPS Fantasy**

- **GURPS Magia**

- **O Desafio dos Bandeirantes**, segundo RPG brasileiro

- **Classic Dungeon** e **Dragon Quest**, pela Grow

- **Hero Quest**

- **Dungeons & Dragons**, Grow

- O satírico **TWERPS**, The World's Easiest Role Playing System

- **GURPS Cyberpunk**

- **Demos Corporation**, terceiro RPG brasileiro

- **GURPS 2ª Edição**, trazendo um apêndice com novas regras
- **GURPS Viagem no Tempo**
- **GURPS Supers**; a edição brasileira reúne os originais **Supers** e **Wild Cards**
- **Didiana Jones e a Ilha dos Dinossauros**, primeira aventura-solo em quadrinhos criada e publicada no Brasil; Prêmio Abril de Jornalismo como Melhor Roteiro de Quadrinhos
- **Vampiro: A Máscara** lançado durante o II Encontro Internacional de RPG, em maio
- **DRAGÃO BRASIL**
- **Mulheres Machonas Armadas até os Dentes**, ou **MMAD**, lançado e distribuído gratuitamente entre os participantes do 1º RPG São Paulo, em outubro

- **Lobisomem: O Apocalipse**
- **DEFENSORES DE TÓQUIO**, quarto RPG brasileiro
- **GURPS Illuminati e Império Romano**
- **AD&D** chega ao Brasil pela Abril Jovem, trazendo também **First Quest**, **Forgotten Realms**, **Karamaikos**, **Undermountain**, os livros-jogos **Você é o Herói** e a edição brasileira da revista **Dragon Magazine**
- **Shadowrun** marca a entrada da Ediouro no mercado; seu lançamento é quase simultâneo com a aventura **Metagen** e o suplemento **Contatos**; mais tarde viria o **Catálogo do Samurai Urbano**
- **Senhor dos Anéis**, também pela Ediouro, baseado na obra de Tolkien
- **Monstros**, 5º RPG brasileiro
- **ARKANUN**, RPG de horror medieval, lançado durante a USPCON VI
- **Millenia**, primeiro RPG de ficção espacial publicado no Brasil, também durante a USPCON VI
- **Paranóia**, RPG de humor negro
- **Vampiro: Guia do Jogador** e início da série **Livros dos Clás**



- **AD&T, ADVANCED DEFENSORES DE TÓQUIO**
- **DRAGÃO BRASIL** recebe o Prêmio Nova 95 por publicar contos de fantasia, horror e ficção científica
- **SÓ AVENTURAS**, edição especial da **DRAGÃO BRASIL**, torna-se revista bimestral
- Abril Jovem cancela **Dragon Magazine** e lançamentos **AD&D** como **Dark Sun**, **Ravenloft** e as crônicas de **Dragonlance**
- **Toon**, o RPG de desenhos animados, durante o IV Encontro Internacional de RPG
- **INVASÃO**, RPG baseado no romance **ESPADA DA GALÁXIA**, vencedor do Prêmio Nova 95 como melhor romance brasileiro de ficção científica
- **GRIMÓRIO**, suplemento com magias para **ARKANUN**
- **Renascido**, livro-jogo brasileiro, lançado durante a Bienal do Livro
- Ediouro cede os direitos da publicação de **Shadowrun** para a Devir Livraria e abandona o mercado
- **Cyberpunk 2020**, pela Devir
- **Guia de Armas**, primeiro suplemento multi-sistema brasileiro, compatível com **GURPS**, **Storyteller**, **Shadowrun**, **Cyberpunk 2020**, **INVASÃO** e **Call of Cthulhu**
- **GURPS Horror**, lançado sexta-feira 13 de dezembro!

1997

O futuro do RPG em 97 é incerto. Eis os lançamentos previstos para este ano:

- **TREVAS**, RPG de horror moderno, Trama Editorial
- **DRAGÃO BRASIL** entra em seu terceiro ano
- **Estandarte Sangrento**, livro-jogo no mundo de Tagmar
- **A Noite do Vampiro**, aventura para Karamaikos, último produto AD&D pela Abril Jovem
- **Lobisomem: Guia do Jogador e Livros das Tribos**
- **GURPS Conan**, **Objetos Encantados**, **Viagens Espaciais** e **Espada da Galáxia**
- **Castle Falkenstein**, RPG na Inglaterra Vitoriana
- **Panteras Voadoras com Asas de Morcego**, suplemento para **MMAD**
- **Era do Caos**, da Akritó, baseado no universo de seus livros-jogos **Renascido** e **Espectro**

Anexo V: Imagem da quadrinista Renae de Liz, exposta na pesquisa de Talita Medeiros, 2020, p. 339.

Na imagem de Renae de Liz são apontados os sete traços mais comuns em personagens mulheres nos quadrinhos e outras possibilidades de representação. A imagem à esquerda representa os traços que geralmente encontramos nas ilustrações e a imagem à direita considera outras características, no intuito de desobjetificar e empoderar personagens mulheres. Observem abaixo as sete diferenças: expressões faciais, seios, braços, mãos, ângulos, posicionamentos das pernas, e os sapatos.

